LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

Anteprime

Dark Cloud 2
XIII
Shox
Ferrari F355 Challenge

Recensioni

Stuntman
Freekstyle
GunGrave
Way of the Samurai
Aerodancing 4
Gun Survivor 3
Runabout 3
Le Tour de France
TD Overdrive
PacMan World 2

LE VERITA' NASCOSTE DI HIDEO KOJIMA

METAL GEAR SOLID 2

FUTURA
SETTEMBRE 2002
95
ISSN 1126-3652
4,00 € euro
Spedizione in abbonamento postale - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

"PS" e "Playstation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.

Verifica sul sito eventuali variazioni delle tappe.

www.playstationplanet.it Tutto quello che ti serve sapere su The Race Trophy lo trovi qui. Regolamento, premi, classifiche. La sfida è tutti contro tutti, con tutti i piloti, su tutti i circuiti. Fai cantare i motori con Formula One 2001, F355 Challenge, World Rally Championship.

19 - 25 agosto	27 ago - 1 settembre	3 - 8 settembre	10 - 15 settembre
Marina di Pietrasanta (Lu)	Roma - Ostia	Napoli - Villa Com.	Palermo - Terrasini
Viale Roma, 321	Piazza Magellano	V.le Caracciolo	Lungomare

FORMULA ONE 2001 OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

F355 challenge

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

PlayStation.2

The Race Trophy 2002
La sfida ha inizio

Emotion Experience

The Race Trophy 2002, la straordinaria emotion experience Playstation 2 è aperta a tutti. Non ci sono favoriti e non si fanno eccezioni per nessuno: per arrivare alla grande finale di Milano servono i risultati, e servono adesso. Non c'è un centesimo di secondo da perdere.

17 - 22 settembre	24 - 29 settembre	1 - 6 ottobre	20 - 27 ottobre
Bari	Bologna	Vicenza	Milano
Piazza Diaz	Piazza XX Settembre	Campomarzio	Zona Portello Fiera

in collaborazione con PlayStation.2 ELABORARE

in sintonia con 102&5 HIT CHANNEL

TORTUGA covo creativo

in questo numero 95

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Paolo Nobili, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 16176760 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
I versamenti vanno effettuati sul CCP n°16176760
STAMPA
ROTO 2000 - Casarile (MI)
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Dark Cloud 2 012

XIII 013

Ferrari F355 Challenge 014

Shox 020

Energy Airforce 024

Freekstyle 036

Stuntman 034

GunGrave 048

Way of the Samurai 050

Aerodancing 4 New Gen. 058

ANTEPRIME

016 **Barbarian**
012 **Dark Cloud 2**
024 **Energy Airforce**
014 **Ferrari F355 Challenge**
018 **Klonoa Beach Volleyball** (PSone)
020 **Lamborghini**
021 **Micromachines**
022 **Robotech: Battlecry**
023 **Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni**
020 **Shox**
021 **Smash Cars**
015 **Total Immersion Racing**
023 **Treasure Planet**
022 **Tribes Aerial Assault**
013 **XIII**

RECENSIONI

058 **Aerodancing 4 New Generation**
062 **Britney's Dance Beat**
054 **Capcom vs SNK PMF 2000** (PSone)
063 **DDRMAX: Dance Dance R. 6th Mix**
041 **Downforce**
065 **Endgame**
056 **Fireblade**
043 **Formula One Arcade** (PSone)
036 **Freekstyle**
038 **GT Concept 2002 Tokyo-Geneva**
048 **GunGrave**
057 **Gun Survivor Dino Crisis**
046 **Le Tour de France**
066 **Lilo & Stitch: Experiment 626**
055 **Men in Black 2: Alien Escape**
064 **Pacman World 2**
044 **Pro Tennis WTA Tour**
053 **Raging Bless**
040 **Rally Championship**
042 **Runabout 3 Neo Age**
045 **Slam Tennis**
061 **Soldier of Fortune Gold Edition**
060 **Star Trek Voyager Elite Force**
067 **Stuart Little 2** (PSone)
034 **Stuntman**
039 **TD Overdrive**
047 **Tiger Woods PGA Tour 2002**
052 **UFC: Throwdown**
050 **Way of the Samurai**

RUBRICHE

006 **PlayWorld**
068 **PlayGround**
074 **PlayFAQ**
075 **R&B Cafe**
076 **Oddities**
078 **PlayVideo**
080 **Developers' Diary**
081 **Game Development**
082 **OuterWorlds**
092 **Retro History**
094 **The First Place**
096 **MBF Today**
098 **Q&A**

MGS 2: il Cavallo di Troia di Hideo Kojima 026

EDITORIALE

"Guarda la stella che brilla nel cielo,
guarda la scia che distende pian piano,
sembra che voglia atterrirci cadendo...
ma è proprio così... ed è la fine del mondo"

Ma dove va il videogioco?
Mentre con mani e piedi tento di contenere la frana di console, periferiche e accessori che viene giù dal mio armadio obeso, continuo a chiedermi: ma che strada sta prendendo l'intrattenimento interattivo? Domande difficili, si sa, richiedono risposte semplici. E la mia risposta è: non lo so. Ma so che il videogioco non è un medium come gli altri. Televisione, radio, cinema e compagnia comunicante sono arnesi interessanti, questo è certo, ma vi sembrano forse simili al VG? No, proprio no. Sapete, la vita di un medium funziona all'incirca così. In principio il nuovo mezzo di comunicazione vede la luce. Quindi cricche di appassionati si tuffano sulla novità, cominciando a smanettare impudicamente, sperimentando e rivoluzionando. Infine le cricche si placano e l'evoluzione del mezzo prosegue lenta e naturale, in uno stato di equilibrio che permette mutamento senza rivoluzione. Quando un medium è nella sua fase di calma, quando i suoi contenuti evolvono placidamente, con costanza ma senza strappi, io parlo di medium "in fermentazione"...

Ma il videogioco è un medium "in fermentazione"? Le scatole ammassate nel mio armadio continuano a precipitare su di me, ma per quanto mi sia difficile concentrarmi, mi pare chiaro che il videogioco non è assolutamente nella sua fase di calma. Tutt'altro. Il videogioco ancora oggi sperimenta e rischia, saggia e sonda, esplode e implode. Dovessi definirlo in qualche modo direi che il videogioco è un medium "in accelerazione". Proprio così. Perché non c'è solo placida evoluzione, nel mondo dell'intrattenimento interattivo, ma una serie di spinte riformatrici e rivoluzionarie, verso l'esterno e verso l'interno. Potremmo parlare, volessimo essere accademici, di una "accelerazione centrifuga" e di una "accelerazione centripeta". La prima, l'accelerazione centrifuga (verso l'esterno), riguarda tutto ciò che è estraneo ai contenuti. Sono le piccole rivoluzioni dettate dalle nuove periferiche, che hanno introdotto nuovi modi di interfacciarsi al gioco, oppure l'evoluzione dettata dall'online gaming, con le sue promesse di aprire nuove frontiere. La seconda, l'accelerazione centripeta (verso l'interno), riguarda invece i puri contenuti. È il videogioco che sperimenta le sue capacità di narrazione, con l'esempio del discusso **Metal Gear Solid 2**, oppure che tenta la via dello stordimento sensoriale, con titoli come **REZ** o **Frequency**. Ma tutta questa accelerazione, chiederebbe qualcuno, non potrebbe portarci contro un palo della luce?

Nel 1964, Umberto Eco, ordinario di Semiotica all'Università di Bologna, pubblicò un simpatico volume dal titolo *Apocalittici e Integrati*. Al suo interno, il caro Umberto spiegava molto semplicemente che le nuove tecnologie, come naturale, portano delle conseguenze. E che queste conseguenze, come naturale, possono essere negative (come immaginato dagli apocalittici) o positive (come ritenuto dagli integrati). Oggi riflettiamo sulle parole del caro Umberto e, mentre gli porgiamo le nostre scuse per la sintesi scandalosa, in noi inizia anche a sorgere un dubbio: ma questa distinzione tra apocalittici e integrati si può applicare anche ai videogiocatori?

Perché no, mi rispondo mentre argino il fiume di scatole che tracima dal mio armadio. Perché ognuno si sarà chiesto, prima o poi, dove va il videogioco. E allora la via migliore è la naturale evoluzione o la sperimentazione senza limiti? È la cura del patrimonio passato, da accudire, potenziare ed evolvere lentamente, oppure lo slancio indiscriminato verso il futuro, che trascura la tradizione per trasformare? In estrema sintesi: il videogioco è lo stesso di una volta oppure è diventato qualcosa di diverso? E soprattutto: è possibile tornare indietro dal punto nel quale ci troviamo? Oggi sperimentiamo le potenzialità di un **MGS2** imbottito di narrazione, ma rimpiangiamo un possibile **MGS2** fondato sul puro gioco. Oggi perlustriamo gli spazi enormi del tridimensionale, ma nel frattempo il bidimensionale giace esanime al suolo. Oggi viviamo l'esperienza online di **FFXI**, ma ci chiediamo quanto la rete contaminerà il videogioco classico. Sì, la virtù è sempre nel mezzo, è vero. Ma fin quando si potrà cercare di rimanere in equilibrio? E dov'è veramente questo centro di gravità? L'anima del videogioco è un enorme cubo di mattoncini Lego. Il tempo avanza e ogni mattoncino aggiunto raggiunge nuovi e affascinanti spazi esterni. Ma il nucleo è sempre più lontano. E a questa velocità riusciremo mai più a vederlo? Sì, è una questione di scelte. Tra evoluzione e rivoluzione. Lungo il confine sottile tra videogioco che si rinnova e videogioco che cambia identità. Ma noi, in tutto questo, siamo apocalittici o integrati?

"Guarda il VG che brilla nel cielo,
guarda la scia che distende non piano,
sembra che voglia atterrirci cambiando...
ma è proprio così... ed è la fine del mondo?"

ivanfulco

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Sony Ericsson svela il P800

Telefono cellulare, PDA, camera digitale, web browser e console portatile all in one. E si può interfacciare anche a PlayStation2.

Bello il nuovo T68i di Sony Ericsson vero? Ci puoi pure attaccare la videocamera (CommuniCam) e scattare foto a colori da inviare agli amici. Favoloso no? Buttatelo, è roba vecchia.

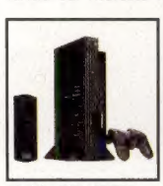
Entra nella nuova era della tecnologia cellulare con il nuovo P800 (sempre di Sony Ericsson), un vero e proprio gioiello tecnologico tutto fare provvisto delle seguenti caratteristiche: visore a cristalli liquidi di 208x320 pixel (208x144 a sportellino chiuso) da 4096 colori, videocamera incorporata a tergo, compatibilità con SMS e MMS (Multimedia Messaging Service) ergo possibilità di inviare e ricevere foto, brevi videclip e brani musicali, funziona in cinque continenti e 160 paesi grazie al supporto degli standard GSM 900, 1800, 1900, GPRS e HSCSD. Ma la vera novità del P800 è che è anche un Personal Digital Assistant (PDA): grazie alla tecnologia touch screen ed al piccolo pennino in dotazione è possibile consultare il calendario, registrare appuntamenti, inviare e ricevere email, navigare il World Wide Web con un dito. Forte della versione 7.0 del sistema operativo Symbian, il P800 è programmabile in Java e C++ , il suo browser supporta WAP 2.0, HTML e xHTML, e può essere connesso senza fili a qualsiasi apparecchio provvisto di tecnologia Bluetooth per il trasferimento dei dati. Appunti presi sul P800 posso essere scaricati su PC in un lampo. File Powerpoint, Word ed Excel visionati nel palmo della mano. Nuove applicazioni ed upgrade software possono essere scaricati dalla rete. Tra cui anche videogiochi. Volendo è pure interfacciabile a PlayStation2 attraverso l'uscita USB, ma applicazioni che sfruttino questa caratteristica sono ancora di là da venire. Ciononostante non sembra ci vorrà molto. Lo scorso 17 giugno, Sony Ericsson e THQ Wireless (sussidiaria di THQ dedicata al mobile gaming) hanno annunciato un accordo in virtù del quale la seconda svilupperà per i cellulari della prima videogiochi basati sulle licenze di cui detiene i diritti. Nuovo software ludico sarà scaricabile dal web andandosi ad affiancare a quello già presente nella sottosezione apposita del sistema operativo Symbian. *"A partire dal 2002, con l'avvento di cellulari con visori a colori economici, riteniamo che l'intrattenimento mobile abbia un enorme potenziale, in particolare i videogiochi,"* ha dichiarato Cyrus Allen, Vice President per il contenuto e le applicazioni di Sony Ericsson. *"Vogliamo offrire ai nostri clienti attraenti esperienze di gioco 'ready-to-run' ed assicurarci che possano trovare e consumare giochi di alta qualità attraverso i loro provider. Siamo pertanto entusiasti di questa partnership con THQ ed abbiamo intenzione di offrire una vasta gamma di giochi meravigliosi nel prossimo futuro."*

La commercializzazione del P800 in Europa è prevista per il terzo quarto del 2002 (luglio-agosto-settembre) ad un prezzo al momento ignoto.

Il sistema operativo del P800, sviluppato dalla società svedese Symbian, consente un rapido accesso a tutte le funzioni del telefono cellulare grazie ad uno schermo sensibile al tatto.

United Colors of PS2

Continua ad ampliarsi la gamma cromatica di PlayStation2. Dopo le lussuose 5 varianti in rosso, blu, bianco, argento e giallo da 50.000 yen ciascuna concepite in edizione limitata per festeggiare il raggiungimento di quota 20 milioni di PS2 distribuite nel mondo (**SC**86), e di prossima commercializzazione anche in Europa (**SC**94), SCEI lancia sul mercato nipponico i due nuovi modelli "Ocean Blu" e "Zen Black". Entrambi presentano uno chassis semitrasparente latore di un effetto vedo-non-vedo un po' pacchiano ma allo stesso tempo affascinante. Il prezzo di vendita al pubblico è di 30.000 yen (leggermente più alto rispetto a quello del modello standard), giustificato dall'inclusione nel package dello stand verticale e del telecomando DVD. Laddove Sony rese disponibili i 5 modelli "deluxe" commemorativi solo attraverso il suo sito di e-commerce ed in 2000 esemplari, le due nuove varianti economiche hanno trovato la via dei negozi tradizionali in 500.000. Assieme alle console sono stati distribuiti anche controller e memory card del medesimo colore al prezzo di 2.800 yen cadauno.



Modello SCPH-37000B. Prezzo 30.000 yen

Modello SCPH-37000L. Prezzo 30.000 yen

Modello SCPH-10010BI. Prezzo 2.800 yen

Modello SCPH-10010LI. Prezzo 2.800 yen

Modello SCPH-10020BI. Prezzo 2.800 yen

Modello SCPH-10020LI. Prezzo 2.800 yen

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Settembre

Barbarian (6 – Virgin)
Blade 2 (27 – Activision)
Colin Mc Rae Rally 3 (27 – Codemasters)
Commandos 2 (Eidos)
Crash (Rage)
Ferrari F355 Challenge (25 – Sega)
Formula One 2002 (SCEE)
Pro Tennis WTA Tour (14 – Konami)
Riding Spirits (26 – BAM!)
Shox (26 – EA)
Space Channel 5 v.2 (Sega)
Street Hoops (14 – Activision)
Stuntman (5 – Infogrames)
Tekken 4 (18 – Namco)
TIF2003 (25 – SCEE)
Turok Evolution (6 – Acclaim)
Ultimate Fighting Championship (5 – Crave)

Nel 2002/2003

Aerodancing 4 (Sega)
Alpine Racer (dicembre – Namco)
Alter Echo (THQ)
Ape Escape 2 (dicembre – SCEI)
ATV Offroad 2 (SCEA)
AutoModellista (Capcom)
Batman Dark Tomorrow (17 novembre – Kemco)
Battle Engine Aquila (gennaio 2003 – Infogrames)
Burnout 2 (22 ottobre – Acclaim)
Contra Shattered Soldiers (Konami)
Cool Girl (Konami)
Dakar Rally 2 (22 dicembre – Acclaim)
Dark Cloud 2 (SCEI)
Dave Mirra BMX XXX (29 novembre – Acclaim)
DDR Max (17 dicembre – Konami)
Dead to Rights (Namco)
Defender (novembre – Midway)
Devil May Cry 2 (Capcom)
Dragon Ball Z (novembre – Bandai)
Enter The Matrix (Infogrames)
Escape from the City (novembre – Irem)
Exo (Infogrames)
Evolution Skateboard (17 novembre – Konami)
Evolution Snowboard (17 novembre – Konami)
F1 2002 (novembre – Infogrames)
Football Manager Campionato 2003 (17 ottobre – Codemasters)
Gundam Federation VS Zion (Bandai)
Gungrave (Sega)
Haven: Call of the King (novembre – Midway)
Jet X20 (SCEA)
Kinetica (SCEA)
Kingdom Hearts (novembre – Square)
Lamborghini (2003 – Rage)
Malice (Argonaut)
Madden NFL 2003 (EA)
Maximo 2 (Capcom)
MGS2 Substance (Konami)
Micromachines (7 novembre – Infogrames)
Minority Report (10 novembre – Activision)
Mission: Impossible (Infogrames)
Mortal Kombat 5 (novembre – Midway)
NASCAR Heat (Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
Need for Speed HP2 (EA)
NFL 2K2 (Sega)
NHL Hitz 2003 (novembre – Midway)
Ninja Assault (2 ottobre – Namco)
Onimusha 2 (Capcom)
PacMan Fever (dicembre – Namco)
PacMan World (dicembre – Namco)
Primal (dicembre – SCEE)
Pride FC (THQ)
Primal (SCEE)
Ratchet & Clank (novembre – Insomniac)
Rayman 3 (Ubi Soft)
Red Dead Revolver (Capcom)
Red Faction 2 (17 ottobre – THQ)
Robocop (17 ottobre – Virgin)
Robotech Battlecry (17 novembre – TDK)
Rocky (novembre – Rage)
Run Like Hell (17 ottobre – Virgin)
Rygar (Tecmo)
Scooty Races (Trecision)
Shinobi (Sega)
Silent Hill 3 (17 novembre – Konami)
Sled Storm (EA Canada)
Sly Raccoon (gennaio 2003 – SCEA)
Smash Cars (2003 – Metro 3D)
Soccer Slam (ottobre – Infogrames)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel V2 (ottobre – Sega)
Splinter Cell (2003 – Ubi Soft)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Sub Rebellion (ottobre – Irem)
Superman (14 novembre – Infogrames)
Syberia (Microids)
Tenchu 3 (Activision)
Tennis 2K2 (Sega)
Terminator (10 ottobre – Infogrames)
The Getaway (dicembre – SCEE)
The Lord of the Rings (EA)
The Lost (Irrational Games)
The Mark of Kri (gennaio 2003 – SCEA)
The Thing (Universal)
Time Splitters 2 (Eidos)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (29 novembre – Activision)
Treasure Planet (novembre – SCEE)
Tribes Aerial Assault (Sierra)
True Crime (novembre – Activision)
Twin Caliber (Rage Software)
Vexx (1 novembre – Acclaim)
War of the Monsters (SCEA)
World Rally Championship 2 (novembre – SCEE)
Wreckless (Activision)
Xenosaga (Namco)
X-Men: The Next Dimension (17 novembre – Activision)
X-Men: Wolverine's Revenge (Activision)
XIII (2003 - Ubi Soft)
ZOE The 2nd Runner (Konami)

Final Fantasy I e II su PSone

Comprensibilmente avida di denaro, Squaresoft continua a proporre remake per PSone dei sui grandi classici dell'era NES. Dopo la riedizione di **Final Fantasy VI** (recensito su **SC**90) è ora la volta dei due primi episodi della saga (già riadattati, lo diciamo per dovere di cronaca, per la console portatile WonderSwan di Bandai). La commercializzazione delle versioni a 32bit di **Final Fantasy I** e **Final Fantasy II** è prevista per la fine di quest'anno al prezzo di 3.800 yen cadauna. Nello stesso periodo verrà rilasciata una confezione deluxe inclusiva di entrambi gli episodi e tre action figure al prezzo di 8.800 yen. Nulla è noto al momento circa l'entità delle migliorie o l'identità delle eventuali aggiunte che distingueranno i due remake dalle versioni originali.

Chiudiamo questo aggiornamento sulle manovre Square riportando la notizia dell'acquisizione da parte di quest'ultima di ciò che resta della software house giapponese Quest, di cui da tempo deteneva i diritti del franchise **Ogre Battle**, ben noto gioco strategico al cui sviluppo parteciparono ex-dipendenti Square, migrati in Quest diversi anni fa ed ora, a quanto pare, sulla via del ritorno sotto il rinsaldato tetto della casa di **Final Fantasy**.

Unlimited Saga

Non si vive di soli **Final Fantasy**, e certamente i server di un MMORPG non stampano yen. Tempo fa, poco dopo lo schianto sulle pareti di Hollywood, Squaresoft aveva dichiarato di aver capito la lezione: *"d'ora in poi faremo ciò che sappiamo fare meglio"*. Si, è più o meno così che si espresse. Apri il numero di venerdì 12 luglio del settimanale giapponese *Weekly Famitsu* e capisci che la macchina Square ha ripreso a girare a pieno regime. O meglio, che è in fervente attività già da diverso tempo. E' infatti prevista già per questo dicembre la commercializzazione nel Paese del Sol Levante di **Unlimited Saga**, successore della serie **SaGa Frontier**, inaugurata su GameBoy e progredita su PSone. Stavolta niente manie di grandezza. Si gioca offline e lo si fa con stile. E' infatti lo stile grafico il primo aspetto che carpisce l'attenzione della nuova produzione Square. Sembra di giocare in un acquerello, ma il cel-shading non c'entra. Intervistati in esclusiva dal periodico nipponico di cui sopra, il produttore Akitoshi Kawatsu (responsabile della saga sin dal suo concepimento) ed il character designer Yusuke Naora (reduce dal lavoro su **Final Fantasy X**) preferiscono definire l'impianto cosmetico di **Unlimited Saga** "né 2D né 3D", bensì il risultato dell'impiego di un rivoluzionario sistema grafico realizzato in collaborazione con Adobe che permetterebbe di conferire alla rappresentazione un inconsueto carattere "pittorico". Ma non è solo nell'aspetto che il prossimo RPG Square si distingue dai suoi consimili. Il giocatore prende parte ad un'avventura attraverso i panni di due protagonisti principali, un uomo di nome Anri ed una donna di nome Laura, a loro volta affiancanti da un'altra mezza dozzina di personaggi secondari. Gli spostamenti nell'area di gioco non avvengono controllando direttamente il proprio alter-ego, bensì attraverso un oscuro sistema di mappe rappresentative di dungeon, città e quant'altro in cui il luogo di destinazione pare venga indicato attraverso un menu (?). Bizzarro. Il sistema di combattimento è altrettanto inedito e curioso. Si basa sul "Reel", un aggeggio ricavato dall'intreccio di più anelli concentrici, su ognuno dei quali sono disposti tutti i comandi del caso. Dopo averne scelto uno, il giocatore fa partire una ruota su cui sembra siano rappresentati diversi gradi di potenza, il che lascia supporre la dipendenza del sistema dal tempismo dell'utente. Piuttosto che dare il via immediato all'attacco, è inoltre possibile rimandarne l'esecuzione ad un momento successivo per farlo coincidere con quello di un compagno. Ma stiamo solo sfiorando la punta dell'iceberg. Le scarse quanto criptiche informazioni rilasciate al periodico nipponico, unite alle diverse interpretazioni a cui sono state sottoposte, impediscono di farsi un'idea più chiara dell'offerta ludica di Squaresoft. E' certo comunque che si tratta di un prodotto non canonico, tanto nella cosmesi quanto nel sistema di gioco, suggerendo il risveglio della casa nipponica dal torpore creativo in cui galleggia da qualche anno. E se il buon giorno si deve dal mattino, c'è da essere ottimisti per i suoi progetti futuri. **Unlimited Saga** è infatti solo uno di due giochi di cui Squaresoft aveva registrato i titoli presso le autorità competenti qualche mese addietro. L'altro risponde al nome di "Chrono Break"...
Vi terremo aggiornati.

Medal of Honor Online

Nel corso di un'intervista pubblicata sul numero di agosto del mensile americano *Electronic Gaming Monthly*, Rick Giolito, Produttore Esecutivo della serie **Medal of Honor**, ha rivelato alcuni dettagli intriganti circa il seguito di **MOH Frontline** per PlayStation2, il cui sviluppo sarebbe già in uno stadio avanzato. A differenza dei precedenti episodi, ha dichiarato Giolito, maggiore enfasi verrà riposta nel gioco di squadra tant'è che sarà presente un'inedita modalità multiplayer in chiave co-operativa, fruibile off-line, ma anche – e soprattutto - on-line. Nessun indizio è stato rivelato in merito alla data d'uscita, ma siamo dell'idea che non dovrebbe collocarsi troppo al di là dell'inizio del prossimo anno. Stay tuned.

Da Mad Catz arriva Lynx per PS2

No, lo sfortunato portatile di Atari non c'entra niente. Lynx è invece il nome della new entry nel catalogo di accessori per console dell'americana Mad Catz. Si tratta del primo controller senza fili a radiofrequenza per PlayStation2, disponibile in America dallo scorso agosto al prezzo di 40 dollari (prevista anche un'edizione per Xbox ad ottobre). Basato su una tecnologia a radiofrequenza da 900MHz, comparabile a quella dei telefoni cordless hi-end, il Lynx offre libertà di movimento totale rispetto ai più comuni controller ad infrarossi in virtù del fatto che non è necessario puntarlo verso il ricevitore né assicurarsi che fra quest'ultimo ed il controller non vi siano ostacoli. La "gittata" del campo di ricezione ammonta a 40 piedi, mentre un'autonomia stimata nell'ordine della 50 ore di gioco continuativo è assicurata dall'alimentazione di tre (ouch) batterie di tipo AA. Il Lynx presenta tutte le caratteristiche del DualShock2, dalla tecnologia pressure sensitive al sistema di vibrazione interno (a differenza del Wavebird di Nintendo per GameCube che ne è invece sprovvisto) e, cosa ancor più interessante, è possibile impiegarne fino ad 8 contemporaneamente su un'unica console, ma non è chiaro se basti un unico apparato ricevente o se ciò dia adito alla defenestrazione del multitap. Mad Catz non ha ancora annunciato la data di un'eventuale commercializzazione della periferica in Europa, ma state certi che non tarderà ad arrivare, assieme al test di **Super Console**. Nel frattempo gustatevi il design (vedi foto), er... non elegantissimo, ma tant'è.

Restando in tema di controller wireless, si rende noto l'impiego da parte di Logitech della rivoluzionaria tecnologia a radiofrequenza TRF6001 Bluetooth di Texas Instruments per lo sviluppo di controller senza fili dalla velocità di trasmissione dati pari a ben 2.4GHz. Durante il Bluetooth Congress 2002 tenutosi ad Amsterdam dal 12 al 14 giugno, Texas Instruments ha dimostrato la tecnologia per la prima volta portando all'evento anche un prototipo del controller fabbricato da Logitech, pertanto non è improbabile una commercializzazione della periferica (che si preannuncia potente, ma anche economica e dal consumo energetico ridottissimo) entro la fine dell'anno.

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...
- - PER PRIVATI - - PER RIVENDITORI - -
BLACK BOX Games
e-mail: info@black-box.it
tel. 0571684774 fax 057128989
Via Masini 101 Castelfiorentino (Fi)

PSone prende il taxi

Se doveste avere bisogno di muovervi in taxi a Roma, Napoli, Firenze e Milano, da oggi fino al mese di ottobre lo potrete fare giocando a **Pacman World** su PSone. Sony Computer Entertainment Italia ha infatti dato inizio ad una interessante campagna promozionale del portatile a 32bit che grazie alla collaborazione con alcune delle cooperative di trasporti della quattro città summenzionate offrirà l'occasione di salire a bordo di taxi equipaggiati con PSone e schermo LCD e di trascorrere un po' di tempo in compagnia del platform game di Namco. I più giocherelloni potranno chiamare la cooperativa (Cosmo, quella romana) e richiedere espressamente una vettura su cui è equipaggiata la console Sony. Tutti coloro che non sono a conoscenza di questa iniziativa verranno edotti attraverso un breve comunicato registrato sul disco di attesa telefonica della cooperativa aderente alla promozione.

Dead or Alive 4 nel 2003

Reduce dal buon successo di vendite del suo **Dead or Alive 3** per Xbox, Tecmo ha annunciato attraverso il suo presidente Osamu Nakamura lo sviluppo in corso d'opera del quarto episodio del picchiaudro di Team Ninja. Previsto per un non meglio specificato periodo dell'anno prossimo, **Dead or Alive 4** non ha ancora una console di destinazione dichiarata. Contrariamente alle aspettative (o forse alla luce delle circostanze attuali) sembra infatti che la casa nipponica non voglia reiterare l'esclusività che ha legato il terzo episodio del franchise ad Xbox sostenendo che sebbene la piattaforma Microsoft si stia diffondendo adeguatamente negli Stati Uniti, le cose non sembrano andare altrettanto bene negli altri mercati, in particolar modo in Giappone, dove le vendite del sistema nero-verde non hanno ancora esaurito lo stock iniziale di 250.000 unità distribuite da Microsoft il giorno del lancio. **DOA4** multipiattaforma? Chi lo sa. Di certo la softeca GameCube lamenta la latitanza di un picchiaduro decente (per tacere di **Soul Calibur 2**), il che potrebbe smuovere le tasche di Nintendo per l'acquisizione dell'esclusività. D'altro canto PlayStation2 è ormai divenuto lo standard in Giappone ed ignorare nuovamente il sistema Sony non sarebbe un atteggiamento sensato. Le opzioni sono molteplici. Staremo a vedere.

Irem sbarca in Europa

Malgrado i suoi buoni propositi, l'etichetta Fresh Games di Eidos (deputata alla raccolta e allo smercio in Occidente dei titoli più originali di provenienza nipponica) non ha potuto far nulla per assicurarsi i diritti di distribuzione in Europa di due perle nascoste dell'industria giapponese, soffiatele brutalmente dagli imbattibili colossi Metro 3D e Big Ben (per chi non se ne fosse accorto, scorre un velato sarcasmo fra le righe precedenti). Il primo si è aggiudicato la commercializzazione nel Vecchio Continente dell'intrigante sparatutto sottomarino **Underwater Unit** (recensito su **SC**93), ribattezzato per l'occasione **Sub Rebellion**. Uscita: ottobre. Il mese successivo sarà la volta del simulatore di sopravvivenza post-apocalittica **Zettai Zetsumei Toshi** (recensito sempre su **SC**93) che giungerà dalle nostre parti con una titolazione opportunamente modificata in **Escare from the City**. Il titolo verrà distribuito dalla misconosciuta Big Ben, nota all'utenza Dreamcast per esserci curata della commercializzazione in Europa di **Head Hunter** e **Shen Mue 2**. Nulla è noto al momento circa le caratteristiche della localizzazione (lingua, opzione 50/60Hz etc).

BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI)
VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT
TEL.039/2720499-039/747171 – FAX 039/747171
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPCOM GEN.4	66.60
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CAPITAN TSUBASA J 2	72.00
CHANGE GET A ROBOT	51
CHRONO CROSS	51
CHRONO TRIGGER	66.60
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	61.46
DENSHA DE GO PROFESS.	71.80
DENSHA DE GO NAGAYA	71.80
DINO CRISIS 2 JAP	46
DON PACHI	39
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.2 2	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANT. CHRONICLES USA	71.80
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	
EVANGELION	46
GAMBARRE GOEMON	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MAS TER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	35.00
HOKUTO NO KEN 2	71.79
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
SLAYER ROYAL 3	66
S.ROBOT WAR F	56.30

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.50
LUNAR 1 SILVERSTAR STORY	56.00
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56.29
KING OF FIGHTERS 98	61.46
KING OF FIGHTERS 99	35.60
MACROSS VFX 1	46
MACROSS FORTRESS	66.60
MACROSS VFX 2	66.60
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
ONE PIECE GRAN BATTLE 2	72.00
OSHIGAMI USA	TEL
POCKET JIMAN	35.70
ROCKMAN X 6	71.80
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
S.TOKUSATSU 2001	71.80
SAILOR MOON	71.80
SD GUNDAM G ZERO	TEL
SLAYER ROYAL 2	71.80
TALES OF DESTINY 2 USA	51.00
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL
WINNING ELEVEN 2002	TEL

SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS DI: final fantasyTactics, paras site eve, xenogear e final fantasyanthology

EURO 66.60 cadauno .

GALLERIA BIO HAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	61.46
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	61.46
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	61.50

ACCESSORI PSX:

PS-ONE	102.00
JOYPAD COMPATIBILE	5.10
MEMORY CARD 15B	5.10
MEMORY CARD 120B	13.94
MULTITAP	20.14
PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.00
PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
CAVO SCART RGB	7.75
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	29.00
CONVERCITORE ACTIONREPLY	
PERVEDERE TUTTI I GIOCHIUSA/JAP	
ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	15.50
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE	

PLAYSTATION 2

GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF. EURO	399
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	489.00
AUTOMODEL LISTA	TEL
2002 FIFA WORLD CUP	TEL
ACE COMBAT 4	77.00
ALIVE WORLD SOCCER 2002	TEL
ALPINE RACER 3 NAMCO	TEL
ARMORED CORE 3	TEL
BLACK MATRIX 2	TEL
DEVILMAY CRY	79.90
DENSHA DE GO SHINKANSEN	79.90
DYNASTY WARRIOR 3	79.90
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANT ASY XI	TEL.
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	72.00
GUNGRAVE	TEL
GUN SURVIVOR 3	TEL
GUNDAM SENKY LAS T WAR CHR.	TEL
KENGO 2	TEL
ICO	76.95
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
LE MANS 24 HOURS SEGA	TEL
JET DE GO 2	TEL
KINGDOM HEARTS	TEL.
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	82.00
RAGINBLESS	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	82.00
RUNABOUT 3 NEO AGE	TEL
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SILENT HILL 2	72. 00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA	59.90
ONIMUSHA 2	TEL
GRANDIA 2	89.90
PROJECT FIFA WORLD CU P	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	77.00
MAXIMO	59.90
MOTO GP 2 JAP OFFERTA	51.00
NBA 2K2	TEL
POPOLO CROIS	TEL
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SMASH COURT TENNIS NAMCO	TEL
S.ROBOT WAR IMPACT	82.00
STAR OCEAN 3	TEL
SUIKODEN 3	TEL
TEKKEN 4	79.00
VIRTUA FIGHTER 4	55.00
ZEONIC FRONT GUNDAM 0079	72.00
ZERO	72.00
WINNING ELEVEN 6	TEL
VAMPIRE NIGHT	72.00
WORLD FANTASISTA	TEL
WILD ARMS 3	82.00
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

VGA BOX	71.80
MEMORY 8MG	40.80
JOY PAD	35.70
REGION X	33.10
MODEM	TEL
GOLD RGB CABLE DVD	25.30
GAMESTUDIO PER VEDERE I TITOLI	

DREAMCAST/NEO GEO /GBA
PC ENGINE/SUPERFAMICOM
SATURNGAMECUBE
MDRIVENEOGEO POCKET

Xenon 5.1 Home theatre per tutti

La sempre maggiore presenza della codifica Dolby Pro Logic tra le opzioni audio dei videogiochi unita alla capacità delle console attuali di riprodurre DVD, rende più che mai appetibile l'acquisto di un impianto audio home theatre. Non tutti però si possono permettere di investire un migliaio di euro in un sistema di qualità, per altro sfruttabile correttamente solo se si possiede una stanza con determinati requisiti architettonici e soprattutto vicini di casa molto comprensivi. Fortunatamente in questi ultimi anni hanno visto la proliferazione di sistemi a basso costo, categoria a cui appartiene il qui presente modello *Xenon 5.1* prodotto dalla tedesca X-Tensions. Al prezzo di circa 250 euro, avete un impianto DD 5.1 pronto per essere collegato a console, PC o lettore DVD. Il pacchetto comprende un subwoofer e cinque casse satelliti con un picco di potenza di uscita (PMPO) di 1000 Watt. La decodifica dei segnali AC-3 e Dolby Pro Logic è affidata a un apparecchio di ridotte dimensioni dotato di display a cristalli liquidi luminoso e telecomando. Quest'ultimo permette di accedere ad una serie di funzioni tra cui la scelta della codifica, la regolazione del volume, la selezione del canale d'ingresso, il test degli altoparlanti e la modalità di potenziamento dei bassi. Al fine di porre rimedio all'impossibilità di posizionare correttamente le casse, è inoltre possibile regolare il ritardo nell'emissione del suono e variare il bilanciamento del volume. Il numero d'ingressi è contenuto, ma comunque sufficiente a collegare i principali dispositivi audio/video presenti sul mercato. Vi è un ingresso digitale a scelta ottico o coassiale (l'utilizzo di uno esclude l'altro) ed un jack stereo analogico, utile nel caso si voglia connettere il sistema ad un televisore o una console di vecchia generazione. Particolarmente apprezzabile infine la presenza di un completo set di cablaggi, compreso il cavo a fibre ottiche, che consente la connessione immediata dell'impianto senza spese aggiuntive.

Numbers

40.00£
Media prezzi al dettaglio dei giochi Xbox in Inghilterra.

33.33£
Media prezzi al dettaglio dei giochi GameCube in Inghilterra.

32.40£
Media prezzi al dettaglio dei giochi PlayStation2 in Inghilterra (linea Platinum esclusa).

67.50€
Media prezzi al dettaglio dei giochi Xbox in Italia.

65.49€
Media prezzi al dettaglio dei giochi GameCube in Italia.

62.06€
Media prezzi al dettaglio dei giochi PlayStation2 in Italia (linea Platinum esclusa).

4.2
Media giochi Xbox venduti per ogni console a 7 mesi dal lancio (USA).[1]

3.6
Media giochi GameCube venduti per ogni console a 7 mesi dal lancio (USA).[1]

2.7
Media giochi PlayStation2 venduti per ogni console a 7 mesi dal lancio (USA).[1]

5.4
Media giochi PlayStation2 venduti per ogni console nel mese di maggio (USA).[1]

5.0
Media giochi GameCube venduti per ogni console nel mese di maggio (USA).[1]

3.6
Media giochi Xbox venduti per ogni console nel mese di maggio (USA).[1]

9.2 milioni
Base installata PlayStation2 al mese di maggio (USA).[1]

2.1 milioni
Base installata Xbox al mese di maggio (USA).[1]

1.7 milioni
Base installata GameCube al mese di maggio (USA).[1]

600.000
Unità software GameCube vendute in Inghilterra nella prima metà del 2002.

600.000
Copie di *GTA3* vendute in Inghilterra nella prima metà del 2002.

74
Percentuale degli abbonamenti a banda larga nell'ambito dei nuovi abbonamenti ad Internet sottoscritti in Giappone dall'inizio dell'anno. (fonte: Yahoo Japan Corp)

10.6
Stima percentuale di penetrazione delle connessioni broadband in Italia nel 2005. (fonte: Strategy Analytics)

1. Fonte *NPD Funworld*.

rocket JUMP corner

internet, games & food

gomez&mortisia ADV

Mettili all'angolo

Rocket Jump, azienda leader nel multiplayergames, si rivolge anche a chi ha già un'attività imprenditoriale (Bar, Pub, Discoteca, Sala Giochi, Palestra, Attività Commerciali, etc.), offrendo la possibilità di integrare il punto vendita con un corner di servizi e di giochi multimediali.
Ti offre un sicuro vantaggio competitivo per differenziare il vostro business da quello dei concorrenti con un prodotto che si rivolge verso il mercato in forte espansione.
Il **Corner Rocket Jump** è stato studiato per apportare in pochi metri tutta la funzionalità dell'implementazione tecnologica al tuo punto vendita, permettendo di offrire ai tuoi clienti:

collegamenti ad Internet istantanei grazie al sistema **ADSL FAST F5**;

un sistema di **giochi multimediali**.

VANTAGGI DEL CORNER

- **DIVERSIFICA ED INCREMENTA IL REDDITO DEL PUNTO VENDITA;**
- **RICHIEDE UN BASSO INVESTIMENTO INIZIALE;**
- **TECNOLOGIA ADSL FAST F5 SENZA COSTI DI INSTALLAZIONE;**
- **ASSISTENZA TECNICA E SISTEMA INFORMATICO CENTRALIZZATO;**
- **SUPPORTI PROMOZIONALI E PUBBLICITARI;**
- **POSSIBILITÀ DI AMPLIARE LE POSTAZIONI DA 2 PC AD UN MASSIMO DI 12.**

Chi sono i clienti di un corner Rocket Jump?

Il mercato degli utenti Internet ha uno sviluppo continuo e richiede a tale mezzo dei servizi divenuti ormai indispensabili come lo scambio di informazioni, lo sviluppo di contatti interpersonali, di commercio elettronico e di fruizione di servizi gratuiti.
Crea anche tu un corner di vantaggi apprezzabili dai tuoi clienti attuali e potenziali.

richiedi la nostra brochure

Rocket Jump S.p.A.
Info Corner
via Cesare Correnti, 2
21100 Varese - Italy
Tel.(+39) 0332.20711
fax (+39) 0332.207150

rjstaff@rocketjump.it
www.rocketjump.it

Bastano 2 mq per dare il giusto valore aggiunto al tuo negozio

rocket JUMP internet, games & food

PlayStation 2

"Parliamoci chiaro... non uscirei mai con uno che ha le ruote a terra!"

"Divertimento alle stelle, azioni a valanga, compra questo gioco!"
10/10 Official PlayStation 2 Magazine UK

Collegati al sito www.stuntman-game.com

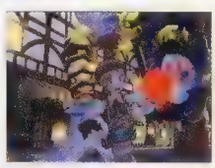
Stuntman™, Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrammes. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Entra nella community di
Stuntman su stuntman.yahoo.it
Sponsored by
YAHOO! ITALIA
ATARI
REFLECTIONS
STUNTMAN
OLTRE LA SOLITA GUIDA
DAI CREATORI DELL'ACCLAMATA SERIE DI "DRIVER"

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **LEVEL-5** GENERE **A-RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INIZIO 2003**

Dark Cloud 2

Dopo aver attentato all'identità dell'A-RPG col suo primo, ambizioso e fallimentare progetto per PlayStation2, Level-5 si rimbocca le maniche e ci riprova. Sarà la volta buona?

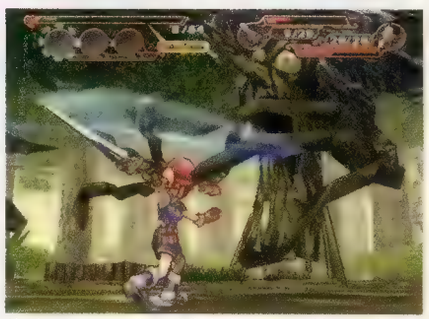


Nelle intenzioni di Sony il primo **Dark Cloud** avrebbe dovuto ridefinire il genere degli Action-RPG sulla scorta dell'inedita facoltà di costruire da zero interi villaggi attraverso un sistema denominato "Georama". Il giocatore perlustrava dungeon alla ricerca degli elementi da impiagare per la costruzione, quali case, alberi, ponti ed addirittura abitanti. Una volta piazzati questi ultimi, l'utente poteva non solo percorrere liberamente gli scenari così edificati, ma doveva dialogare con gli NPC al fine di apprenderne le esigenze e soddisfarle con opportune modifiche del piano urbanistico. La navigazione dei dungeon, invece, si rifaceva più o meno palesemente (e certamente senza il medesimo successo) alle fondamenta ludiche gettate da **Zelda**, aggiungendoci di suo una generazione casuale degli ambienti e dei nemici che li abitavano. Le idee di Level-5 erano senz'altro buone, ma la loro conversione in un'offerta ludica avvincente fu minata da una realizzazione approssimativa risultante in una generale monotonia dell'esperienza. Con **Dark Cloud 2** (noto in Giappone come **Dark Chronicle**), il team di sviluppo conta di rimediare agli errori commessi nel prequel conservandone le indubbiamente valide caratteristiche di base. Ritorna quindi il Georama System, ma in versione potenziata. Laddove in **DC** venivano imposti dei confini entro cui piazzare determinati elementi, in **DC2** la libertà è totale e si manifesta non solo nella facoltà di disporre gli oggetti in qualsiasi punto dell'area di gioco ed a qualsiasi angolazione, ma anche uno sopra l'altro (!). Ogni singola struttura può essere customizzata liberamente, scegliendone le pertinenze (come le finestre, le lampade, il camino e così via) ed il colore, e se non si è soddisfatti dell'oggettistica a propria disposizione **DC2** offre la facoltà di costruirne altra da zero, miscelando le materie prime necessarie allo scopo come legno, metallo, pietra o creta. Al di là del potenziamento di caratteristiche precedenti, il nuovo progetto di Level-5 propone anche un'inedita gestione del tempo. I meccanismi funzionali e gli scopi ultimi di questa novità non sono chiari, ma sembra sia possibile viaggiare nel futuro (e poi tornare nel presente) per valutare come si evolveranno i villaggi a seguito del nostro intervento.

La storia di **DC2** ruota attorno a due personaggi controllabili dall'utente, Yuris (ribattezzato Max nella versione occidentale) e Monica (che apparentemente conserverà questo nome in entrambe le versioni). Dei due adolescenti (13 e 15 anni rispettivamente), il primo gode di un elevatissimo quoziente intellettivo che applica alla sua passione per la meccanica costruendo oggetti di ogni tipo, dalle armi ai robot. Monica, invece, viene dal futuro (per l'esattezza da 100 anni nel futuro rispetto al tempo corrente di Yuris) ed è abilissima nel combattimento e nell'suo della magia. La coppia sembra in qualche modo connessa dall'amuleto che i due portano indosso (Yuris al collo e Monica al polso) e che a sua volta sembra custodire l'energia mistica che consente il viaggio nel tempo.

Il sistema di combattimento proposto in **DC2** non sembra offrire nulla di nuovo rispetto a quanto visto nel prequel al di là di un sensibile ampliamento delle mosse d'attacco nel corpo a corpo e delle armi secondarie (a corta e a lunga distanza) a cui appellarsi all'occorrenza. Con ogni probabilità il breve test condotto da **Super Console** sulla limitata demo resa disponibile da Sony all'E3 non ha permesso di rivelare eventuali addizioni di rilievo, pertanto l'approfondimento è rimandato al giorno in cui perverrà in redazione una versione più "loquace".

L'aspetto di **DC2** su cui invece è possibile esprimersi con sufficiente cognizione di causa è la grafica. Dimenticate il modesto esercizio tecnico del prequel e preparatevi a qualcosa di radicalmente diverso. Il cel-shading, unito all'impiego di colori pastello e ad una soddisfacente pulizia dell'immagine, proietta efficacemente nel clima magico del titolo. Il buon livello di complessità scenografica apprezzabile visitando i villaggi è in parte minato da un sistema di aggiornamento dinamico dei dettagli non propriamente impercettibile. Non è raro, infatti, camminare lungo un marciapiede apparentemente sgombro per vedere "materializzarsi" a breve distanza una pila di casse di legno o altri elementi inattesi un po' come gli abitanti degli ambienti digitali di **Shen Mue**. Niente di bruttissimo, ma si poteva fare di meglio. Idem per il frame rate, la cui stabilità sui 30fps appare comprensibile nei ricchi scenari di cui sopra, un po' meno nei dungeon, decisamente meno popolosi di elementi poligonali.



L'unico dungeon disponibile in fiera era ambientato in una foresta popolata da nemici bizzarri come giganteschi alberi indemoniati e frotte di creature assatanate simili a rane. La dinamica di combattimento è tutt'altro che inusuale, poggiata sul collaudato e sempre efficace sistema di lock-on del bersaglio.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **FPS** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **N/A** DATA DI USCITA **INIZIO 2003**

XIII

Uno sparatutto in soggettiva in cel-shading? Ha senso nell'era di **Halo**? Se la fonte di ispirazione è il fumetto d'autore, perché no?

*Il protagonista di **XIII** gode di un "sesto senso" simile a quello dell'Uomo Ragno che gli permette di percepire e localizzare anzitempo la posizione delle minacce più incombenti.*

Basato sull'omonimo fumetto culto francese ad opera del duo William Van Cutsen (detto Vance) e Jean Van Hamme, ed edito in Italia da Marvel nella collana Cult Comics, **XIII** si distingue istantaneamente dalla moltitudine di sparatutto in prima persona commercializzati fino ad oggi per l'inedita applicazione dell'abusata tecnica del cel-shading. Considerata la volontà di riproporre lo spirito veicolato dal medium originario, è difficile tacciare gli sviluppatori di conformismo modaiolo, ed anzi, la soluzione stilistica adottata da Ubi Soft appare più un segno di rispettoso omaggio al fumetto piuttosto che un colpo in canna extra per i cannoni del reparto marketing. O forse entrambe le cose. *"**XIII** è più di un semplice sparatutto in cel-shading,"* dice il produttore Julien Bares. *"Un termine più adatto sarebbe 'comic rendering' perché abbiamo impiegato altre tecniche per realizzare un mondo piacevole da vedere, come ad esempio le 'sharp shadow', un effetto molto originale"* (le ombre sfumano man mano che si distendono lontano dal soggetto che le proietta ndr). Non mancano le classiche onomatopee a rafforzare l'illusione di vivere in un fumetto interattivo, come ad esempio una fila di "Tap, Tap, Tap" che si distende dietro il passo di una guardia in perlustrazione oppure un "Ahhh" che ne sottolinea graficamente il grido di dolore provocato dal nostro letale intervento. E poi c'è il bianco e nero. *"Dato che soffre di amnesia,"* spiega Bares *"XIII (il protagonista non ricorda neanche il proprio nome, ma ha questo misterioso numero romano tatuato su una clavicola ndr) vive sporadici flashback innescati dall'incontro di determinati personaggi, dei brandelli del suo passato, di fatto delle piccole sequenze in bianco e nero interattive in cui il giocatore avrà modo di ricostruire la sua vera identità, comprendere il suo scopo, identificare la persona che ha appena incontrato e così via."*

XIII ha inizio su una spiaggia, con il protagonista privo di sensi e ferito (ha un proiettile conficcato nella testa). A chi lo trae in salvo non sa dire chi è, da dove viene, niente. L'unica cosa che è immediatamente chiara tanto al giocatore quanto al suo alter-ego, è la disponibilità da parte di quest'ultimo di una notevole abilità militare. Sfuggito ad un attentato condotto da un gruppo di sicari, XIII si rende conto di essere parte integrante di una enorme e a lui indecifrabile cospirazione contro il governo degli Stati Uniti. Da qui il dilemma: ma io, da che parte sto? Dalla parte dei cospiratori o dei difensori della patria? La trama del gioco si dispiega così come un giallo politoco-esistenziale, con l'utente impegnato a fronteggiare le insidie allestite sul suo cammino e contemporaneamente a recuperare e mettere insieme i brandelli del suo passato. *"La storia condivide una certa analogia con l'assassinio di John F. Kennedy, ma si focalizza sulla teoria secondo la quale l'omicidio del presidente americano fosse il risultato di una vasta operazione guidata da una consorzio di uomini d'affari, mafiosi e dall'esercito statunitense,"* aggiunge Bares. E' chiaro quindi che **XIII** non è il solito FPS neanche dal punto di vista narrativo, spesso alquanto futile ed evanescente. Qui la trama è colonna portante dell'intera esperienza, al punto che alcuni suoi particolari rientrano nel computo dei "bonus segreti" predisposti dagli sviluppatori. *"Ad esempio,"* spiega Bares, *"le sequenze relative ai flashback sono allestite in modo tale da custodire informazioni segrete accessibili sono dai giocatori più avventurosi e rigorosi nella loro ricerca."*

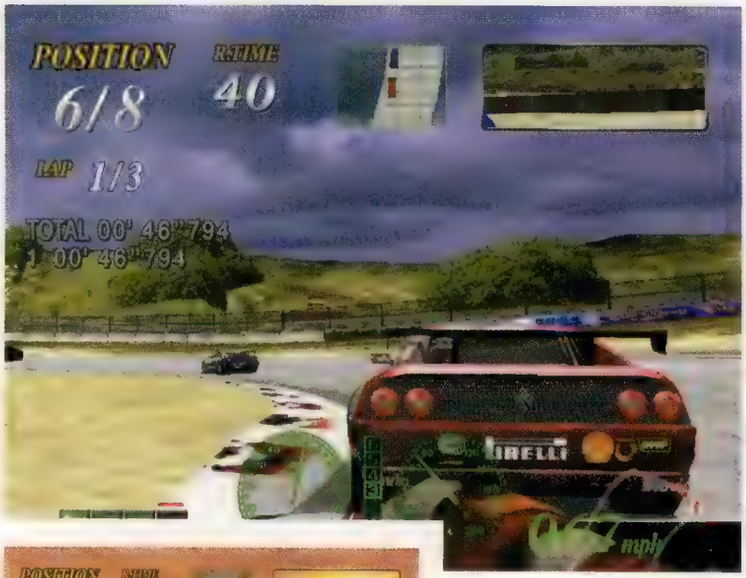
Dal punto di vista prettamente ludico, **XIII** non è privo di novità interessanti. Oltre alle armi da fuoco di cui il giocatore entrerà in possesso durante il corso dell'avventura, sistemi di offesa supplementari verranno offerti attraverso vie non convenzionali. *"Sappiamo bene che le armi sono un aspetto importante di ogni FPS che si rispetti e da questo punto di vista non deluderemo. Al di là della classica Beretta, ci si potrà beare di un M16, un fucile a pompa, un AK-47, un fucile di precisione ed altro ancora. Le armi silenziose giocano inoltre una parte importante durante le fasi stealth di **XIII**, dove il giocatore è invitato ad agire nell'ombra. Fra queste abbiamo una fiocina, una balestra e coltelli da lancio. Ma poi ci sono gli oggetti inanimati. Una bottiglia, se rotta, può trasformarsi in un'arma letale. E che dire di una sedia?"* E che dire della possibilità di usare ostaggi come scudi umani? **XIII** concede anche questo: basta afferrare il malcapitato per portarselo appresso stretto nella morsa del braccio sinistro, mentre col destro si continua a vomitare piombo sui nemici.

Al momento di andare in stampa non è ben chiara quale soluzione per il multiplayer verrà adottata in **XIII**. Laddove l'edizione PC sarà certamente on-line compatibile, quelle per PlayStation2 ed Xbox sarebbero attualmente solo "predisposte" all'implementazione di tale caratteristica. Il team di sviluppo si è infatti detto pronto ad includere una modalità on-line in entrambe le versioni allorquando dovesse risultare fruibile in Europa all'epoca della commercializzazione del gioco (prevista per i primi del 2003). Il che appare decisamente probabile, stando a quanto dichiarato da Chris Deering durante la conferenza stampa di SCEE dello scorso maggio ("on-line per la fine dell'anno"). Un'alternativa in split-screen sembra non sia stata presa nemmeno in considerazione.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **AM2** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **25 SETTEMBRE**

Ferrari F355 Challenge

Il Rosso e il Nero. Sega rispolvera il binomio stendhaliano trasferendo su PlayStation 2 il suo celebre simulatore di Ferrari F355.



Come da tradizione Sega anche ***Ferrari F355 Challenge*** *include l'agognato selettore 50/60 Hz.*

Rispetto alla versione DC la schermata del menu principale ha subito un potente restyling. Non ci sentiamo di poter affermare lo stesso per la qualità grafica in-game.

Dopo una pachidermica gestazione di quasi due anni nel grembo di PS2, per il simulatore firmato da Yu Suzuki il semaforo sta finalmente per illuminarsi di verde. Delle vociferate novità esclusive di questa nuova edizione solo una parte ha trovato conferma nel codice della beta pervenuta nella redazione di **Super Console**. L'introduzione di una prospettiva di guida esterna rimane l'innovazione più appariscente, andando ad ammorbidire la scelta radicale operata per le prime versioni coin-op e Dreamcast (datate rispettivamente 1999 e 2000), che sull'altare del realismo avevano compiuto un sacrificio in termini di appetibilità ai danni dei giocatori meno avvezzi alla guida in prima persona. Similmente alla vista esterna di **GT3**, la nuova visuale riprende la vettura da una distanza piuttosto ravvicinata; tuttavia la prospettiva scelta da AM2 ci è parsa leggermente bassa, motivo per cui l'effigie del cavallino rampante sul lussuoso deretano delle F355 occupa costantemente una posizione centrale nel campo visivo del giocatore, mentre la carreggiata rimane appiattita a poche righe di pixel, con conseguente complicazione della valutazione delle distanze. Questione di abitudine, probabilmente. A grande richiesta è stata introdotta la possibilità di rivedere, al termine di ogni partita, il replay dell'intera gara, e non solo un montaggio mordi-e-fuggi delle fasi di partenza e arrivo (l'altresì detto "Digest Replay", per gli amanti degli anglicismi più sciccosi), come succedeva su DC qualora ci si fosse guadagnati perlomeno un terzo posto. Chi si aspettava però delle ripetizioni dall'impatto allineabile a quello dei replay di **GT3** storcerà il naso, assistendo a delle riprese dalla regia piuttosto convenzionale, imperniata in special modo sull'impiego di telecamere virtuali fisse.

In qualità di variante alle routine di gioco imposte dalle solite modalità Arcade e Campionato, è stata introdotta un'inedita prova a punti (denominata "Sfida Miglior Pilota" nella versione italiana), tesa a premiare la pulizia e la tecnica dimostrata nella guida. In questo caso il piazzamento finale rappresenta un traguardo di secondo piano, dato che per totalizzare un buon punteggio, oltre alla posizione in classifica, viene incoraggiato ogni genere di manovra da applauso: dal sorpasso allo sfruttamento della scia degli avversari, dal controllo della vettura nell'affrontare una curva in derapata alla guida a pochi centimetri dal bordo della carreggiata. I fuori pista, le collisioni e i sorpassi subiti comportano invece delle sanzioni. L'Arcade Mode da parte sua include ora un'opzione per eliminare il limite di tempo entro cui giungere ai traguardi intermedi (prerogativa ineliminabile della modalità Arcade su DC e del coin-op), nonchè la possibilità di modificare l'assetto della vettura prima di ogni gara (feature esclusiva delle modalità Single Play e Championship su DC). In sostanza l'Arcade Mode su PS2 accorperà le effettivamente poco distanti modalità Arcade e Single Play della versione DC.

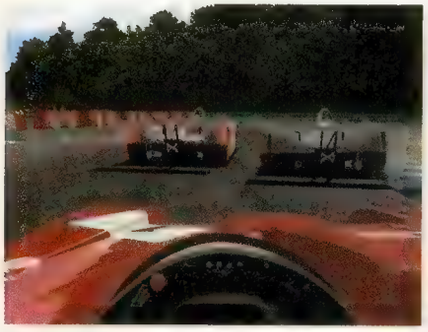
Sul fronte delle smentite ci duole segnalare come al momento si sia persa ogni traccia delle modalità multiplayer online e via i.LINK di cui si è tanto chiacchierato in rete, con buona pace di chi dalla versione PS2 si aspettava un autentico valore ludico aggiunto rispetto all'uscita DC già anziana di due anni.

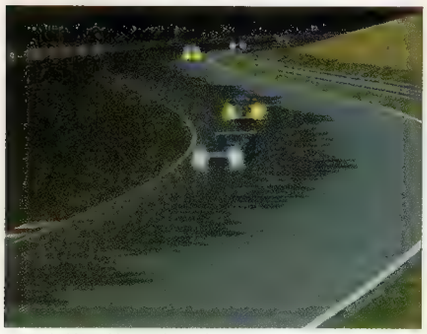
Come già sottolineato in occasione di precedenti conversioni da DC a PS2, sotto il profilo tecnico le notizie non sono delle più confortanti: la raggiante tavolozza di colori che smaltava le carrozzerie delle Ferrari in corsa sul 128bit Sega ci è parsa sensibilmente appassita, al punto da restituirci una F355 quasi granata, irrispettosamente trasgressiva del proverbiale quanto intoccabile "rosso Ferrari". Anche le texture che ricoprono gli alberi e la superficie stradale paiono più scialbe, mentre una farcitura extra di aliasing contribuisce a smorzare ulteriormente le prestazioni di un comparto grafico comunque ancora gradevole. Nella versione semi-definitiva da noi visionata, l'engine poligonale denuncia qualche occasionale incertezza, del tutto inspiegabile considerando che la mole di poligoni a video non è stata incrementata rispetto alla fluidissima versione DC, ragion per cui preferiamo credere che a gioco finito tutto filerà via liscio come l'olio. Non resta quindi che augurarsi che AM2 faccia ancora in tempo ad operare qualche limatura alla carrozzeria della sua personalissima rossa, stupendoci magari all'ultimo minuto con una galvanizzante modalità per il multiplayer online. Facciamo finta di crederci, suvvia...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE INTERACTIVE** SVILUPPATORE **RAZORWORKS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

Total Immersion Racing

Fruibilità per il grande pubblico ed effettivo spessore ludico: una dicotomia risolta nel compromesso dalla maggior parte dei racing game per console. **TIR** prova a smentire la cabala...





I tracciati in cui hanno luogo le competizioni riproducono alcune delle più note arene automobilistiche mondiali, tra cui Hockenheim, Monza e Silverstone.

I modelli delle vetture vantano un livello di dettaglio encomiabile, mantenendosi comunque ben lungi dall'insidiare il primato poliphoniano nella specialità.

Combinare immediatezza e profondità di gioco in un unico simulatore per dare vita a un'esperienza di guida "totally immersive", completamente avvolgente: questo il proposito degli sviluppatori inglesi Razorworks. In **Total Immersion Racing** ad incarnare l'una e l'altra polarità ludica interverranno molteplici componenti del gameplay; l'immediatezza sarà assicurata da un modello simulativo piuttosto spiccio, assimilabile nel giro di poche partite da chiunque abbia ubriacato il contachilometri della propria PS2 con **GT3**. Le prestazioni delle vetture di gara (riproduzioni di modelli reali in corsa nelle competizioni più svariate: dal Turismo alla 24 ore di Le Mans) sono definite in base ai valori di soli tre parametri - accelerazione, velocità massima e maneggevolezza, più un ulteriore valore globale che riassume i precedenti, quasi a voler ribadire il semplicismo con cui viene valutato il potenziale delle automobili selezionabili. Inoltre, come nelle simulazioni di rally, una freccia colorata posta nella parte superiore dello schermo indica sempre la direzione e la pericolosità della curva cui si va incontro, agevolando la guidabilità dei tracciati quando ancora non se ne conoscono a menadito le insidie.

A conferire a **TIR** una profondità di gioco apparentemente discutibile contribuirà una difficoltà molto sostenuta, soprattutto in forza delle routine di AI promesseci dagli sviluppatori di Oxford. Gli avversari saranno caratterizzati da una personalità e da uno stile di guida individuali, in maniera tale da reagire ciascuno a modo suo alle sollecitazioni del giocatore in caso di bagarre. I piloti controllati dalla CPU guardano negli specchietti, e nel momento in cui si sentono attaccati modificano la loro traiettoria per ostacolare un eventuale sorpasso. I Razorworks hanno addirittura accennato all'implementazione di una "memoria a lungo termine" degli avversari computerizzati, i quali si legherebbero al dito gli sgarbi subiti durante una corsa, per vendicarsi a distanza di diverse gare buttandoci fuori strada proprio sul finire di campionato, quando i punti in classifica contano di più.

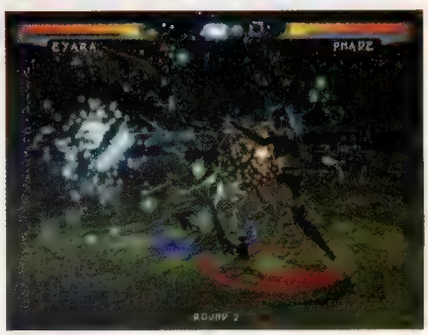
Il cuore del gioco sarà costituito da una modalità carriera assimilabile al V-Rally Mode proposto da Eden Studios nel terzo capitolo della loro serie rallistica. Inizialmente le proposte di ingaggio provengono da case automobilistiche costrette a rincorrere gli avversari sul fronte delle prestazioni e naturalmente anche dei risultati; in seguito, i traguardi conquistati dal giocatore verranno premiati con dei contatti da parte di marchi più prestigiosi: Lister e Noble, giusto per menzionarne un paio. Priva delle sfaccettature ludiche che infarcivano il V-Rally Mode (test di guida propedeutici a ogni ingaggio, differenti parametri indicativi dello status del team che ci assolda, definizione degli obiettivi da conseguire a fine stagione, ecc.), la modalità carriera di **TIR** appare come un ordinario meccanismo di livellazione della difficoltà di gioco e di gratificazione del giocatore, garantendo un'evoluzione parallela della sfida proposta e delle prestazioni dei modelli selezionabili.

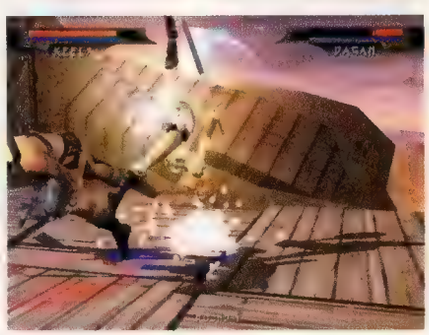
Alla prova su strada effettuata da **Super Console**, **TIR** non ha saputo suscitare particolari scalpori. La manovrabilità del mezzo ci è parsa ancora da rivedere, in virtù di un comportamento della vettura nervoso e "sui binari". La qualità dell'immagine è messa alla prova da 30fps neanche troppo costanti, sebbene fotografino scenari di ridotta complessità poligonale. Fortunatamente l'impatto estetico dei tracciati viene in parte riscattato da realistici effetti di sfocatura sulla media e lunga distanza, nonché da un'efficace routine di illuminazione in tempo reale dell'asfalto. Nulla di sensazionale nel comparto audio, salvo le provvidenziali comunicazioni dai box in caso di uscita di pista: *"grass isn't for racing on"*, ci confermano dal muretto. Ridateci Ross Brown e le sue banane, per favore.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TITUS** SVILUPPATORE **SAFFIRE** GENERE **PICCHIADURO/AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

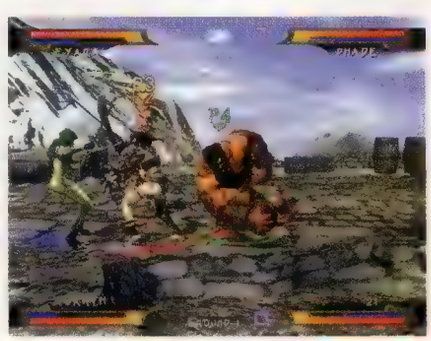
Barbarian

Il nome **Barbarian** riporta alla mente dei giocatori di vecchia data parecchi ricordi assai piacevoli, questo è indubbio. Resta solo da vedere se Titus saprà dimostrarsi all'altezza di un marchio così popolare...





La lista dei combattenti include ovviamente diverse donzelle più o meno umane, tutte immancabilmente discinte e sufficientemente pettorute.



Nella modalità principale è possibile migliorare le caratteristiche del proprio combattente andando a spandere i punti-esperienza racimolati nelle missioni già affrontate.

Macchiatasi di crimini videoludici quantomeno efferati ai tempi di Commodore 64 e Amiga, Titus sta faticosamente tentando di risalire la china dando l'assalto alle console di nuova generazione con una nutrita schiera di titoli spinti da un discreto battage pubblicitario. La partenza, a dire il vero, non è stata delle più incoraggianti, visti i modesti risultati ottenuti dalla softco francese con **Downforce** (recensito su questo stesso numero di Super), e neanche le premesse per il futuro, purtroppo, sembrano particolarmente rosee, almeno a giudicare dalla qualità della versione preliminare di **Barbarian** giunta in redazione. È vero che è innegabilmente presto per esprimere giudizi su un titolo che in fin dei conti deve essere ancora completato, ma è altresì vero che le magagne del gioco scritto da Saffire sono decisamente preoccupanti, a partire da quelle strettamente correlate al gameplay.

Chiaramente disegnato sulla scia dell'eccellente **Power Stone**, **Barbarian** vede una decina di guerrieri opporsi alla dominazione di uno stregone malvagio – originalità pari a zero, insomma, se non fosse che ciascun guerriero ha una propria storia personale, da scoprire e "pilotare" scegliendo i bivi proposti nella modalità principale. Tali bivi determinano il tipo di combattimenti di fronte ai quali l'utente andrà a trovarsi – in alcune occasioni si potrà partire con lo svantaggio di un potente veleno iniettato nel sangue del proprio alter ego, il che imporrà in pratica un limite di tempo allo scontro, mentre in altre occasioni ci si potrà trovare in inferiorità numerica, vedendosi quindi costretti ad affrontare due o tre avversari contemporaneamente. La meccanica dei combattimenti, ad ogni modo, è sempre la stessa: colpi deboli e potenti, proiezioni, parate, combinazioni, contromosse, incantesimi e attacchi speciali andranno utilizzati per sottomettere gli avversari, al pari degli oggetti (casse, alberi, macigni e così via) disseminati lungo le dodici arene (solitamente disposte su più livelli, in stile **DOA2**) approntate da Saffire. Una struttura semplice, ma piuttosto interessante, sulla carta, rovinata all'atto pratico da una risposta ai comandi lenta e tutt'altro che precisa, ulteriormente aggravata dalle immancabili difficoltà di inquadramento dei bersagli (un classico per un picchiaduro 3D con libertà totale di movimento) e dal caos assoluto che si viene a creare quando ci sono più di due lottatori su schermo. In questo caso, infatti, l'azione si riduce ad un insensato e frenetico pestaggio dei pulsanti, con il ricorso continuo ad una limitata serie di attacchi da ripetere ad oltranza, alternando di tanto in tanto qualche parata alle sortite offensive. Sia ben chiaro che, come si è già detto in apertura, non si intende certo condannare la struttura di gioco di **Barbarian** in sede di anteprima, dato che la cosa sarebbe a dir poco stupida e affrettata – Saffire, però, dovrà lavorare duro per affinare e migliorare il gameplay del suo gioco se vorrà conseguire qualche risultato degno di nota, e questo è bene dirlo sin da adesso, a beneficio di coloro che nutrono aspettative più o meno grandi nei confronti di questo titolo. Utenti che, comunque, non mancheranno di trovare nella realizzazione tecnica di **Barbarian** un certo sollievo, visto e considerato che già allo stadio attuale dello sviluppo il picchiaduro finanziato da Titus vanta un gran numero di poligoni su schermo, un notevole livello di dettaglio tanto per le arene quanto per i combattenti impegnati a darsele di santa ragione al loro interno, un set di animazioni sufficientemente credibili e degli eccellenti algoritmi di illuminazione dinamica, il cui apporto è fondamentale per la resa degli attacchi magici frequentemente chiamati in causa dai personaggi controllati dalla CPU. Meno convincenti appaiono al momento il frame rate, sul quale Saffire interverrà sicuramente prima del debutto del gioco, e gli effetti sonori, troppo spesso irritanti e monotoni. Adeguato, al contrario, l'accompagnamento musicale, opportunamente supportato dalla narrazione (in lingua inglese) degli eventi che costituiscono la modalità Missione. In sintesi, ciò che manca oggi come oggi a **Barbarian** è il frutto di un accurato processo di revisione e rifinitura, ma di tempo per sistemare le cose ce n'è ancora a sufficienza. Se gli uomini di Saffire sapranno rimediare alle loro distrazioni, Titus si ritroverà probabilmente con un titolo più solido di **Downforce**, e quindi più consono alle sue aspirazioni di conquista del mercato...

È FACILE - FRONTPAGE 2002

Paul Heltzel
Cod. 2721 - pag. 272
€ 25,50

Questo volume permette di risparmiare tempo e fatica presentando i metodi più semplici e rapidi per un proficuo utilizzo delle innumerevoli risorse messe a disposizione degli utenti da Frontpage 2002. Le tecniche di base sono descritte con esempi semplici ed efficaci, che rendono più facile che mai l'uso del noto programma per la creazione di pagine e siti Web. È facile Frontpage 2002, completamente illustrato, adotta un approccio collaudato che facilita l'apprendimento. Basta seguire le semplici istruzioni ed osservare le illustrazioni, per portare a termine ognuna delle procedure proposte, mentre le numerose immagini a colori permettono di verificare immediatamente l'esattezza di ogni singola azione effettuata.

STREAMING AUDIO E VIDEO

Francesco Pattarini
Cod. 2636 - pag. 288
€ 20,00
Con CD-ROM

Questo libro rappresenta un valido punto di riferimento per chi, avendo già delle buone basi di informatica, desidera approfondire la conoscenza delle tecnologie di streaming audio e video. Oltre agli aspetti tecnico-teorici, il testo affronta una serie di aspetti pratici che permettono di scoprire fino in fondo tutte le potenzialità di questa innovativa tecnologia.

È Facile
IL COMPUTER
Edizione aggiornata
Lisa Biow
Cod. 2719 pag. 256 - **€ 20,00**

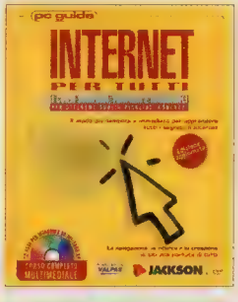
PC Guide
INTERNET PER TUTTI
Corso in autoistruzione
su CD-ROM
Valpas Communications
Cod. 2733 - **€ 36,00**

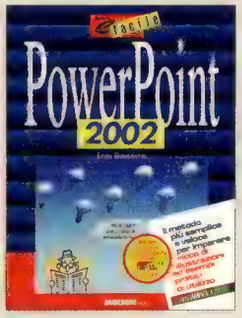
È Facile
INTERNET
Rogers Cadenhead
Cod. 2720 pag. 224 - **€ 20,00**

È Facile
POWERPOINT 2002
Enzo Bellissimo
Cod. 2755 pag. 256 - **€ 20,00**

È Facile
OUTLOOK 2002
Enzo Bellissimo
Cod. 2741 pag. 256 - **€ 20,00**

TRUCCHI E SEGRETI PER PLAYSTATION 2
Simone Crosignani
Cod. 2751 pag 208 - **€ 13,00**





PARABOLE E SATELLITI

Carlo Perretta
Cod. 2694 - pag. 208 - **€ 20,00**

Questo testo descrive in modo chiaro la struttura, il funzionamento e lo scopo a cui sono destinati i vari tipi di satelliti e permette di scegliere, installare e utilizzare al meglio le parabole e gli apparecchi per la ricezione dei segnali audio-video satellitari.

FILEMAKER PRO 5.5

Alex G. Raccuglia
Cod. 2603 - pag. 288 - **€ 25,50**
Con CD-ROM

Questo testo illustra le caratteristiche e le funzioni della versione 5.5 di FileMaker Pro, il database relazionale che, grazie ad una notevole potenza, versatilità e affidabilità, occupa una posizione di primo piano all'interno di questa categoria di software funzionali. Una sezione del libro dedicata alla realizzazione di alcuni progetti concreti, inoltre, permette di applicare e consolidare le nozioni apprese in sede teorica.

DVD

Mark Ely, Philip De Lancie
Cod. 2759 - pag. 208 - **€ 20,00**
Con CD-ROM

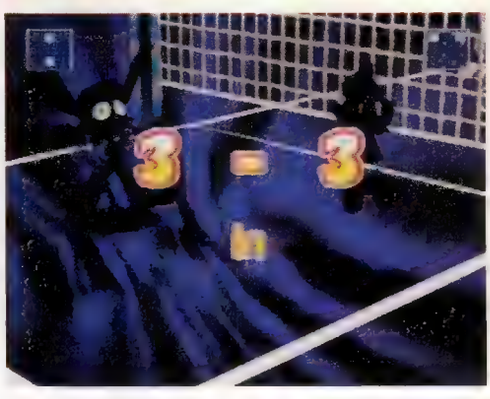
Questo testo è una guida pratica e accessibile a tutti, che permette di comprendere a fondo le caratteristiche salienti e le potenzialità della tecnologia DVD (Digital Versatile Disk), ormai divenuta lo standard di riferimento per la registrazione digitale dei dati nell'ambito dell'Home video, della gestione aziendale, della pubblicità, della produzione multimediale e in molti altri settori commerciali.

JACKSON LIBRI
www.jacksonlibri.it

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **NAMCO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4** DATA DI USCITA **18 SETTEMBRE**

Klonoa Beach Volleyball

Klonoa che gioca a beach volley, Rayman in un racing game, Mario in un picchiaduro, Materazzi in nazionale... A questo mondo prima o poi qualcuno si deciderà a rimettere ciascuno al suo posto.



Dopo ogni segnatura di punto un replay ripropone l'azione appena conclusasi da diverse prospettive per conferire all'immagine una parvenza televisiva.

Per imprimere maggiore potenza alla palla è necessario colpirla nel momento in cui si trova al vertice della sua parabola discendente.

Come ogni buon franchise piattaformico che si rispetti anche **Klonoa** cede in prestito i suoi eroi a schemi di gioco alternativi a quello della serie che li ha resi popolari. In occasione dell'estate Namco ha pensato di concedere a Klonoa, Lolo e compari un intermezzo sportivo alle loro peregrinazioni di piattaforma in piattaforma, facendone gli improbabili protagonisti di un curioso simulatore di beach volley. La pallavolo improvvisata per mantenere in esercizio fisico "Il viaggiatore dei sogni" si prospetta come uno sportivo essenziale, chiaramente dedicato a un pubblico di giovanissimi, poco esigente in fatto di profondità di gioco e sensibile al fascino di alcuni degli eroi più teneri mai apparsi in un videogioco (impareggiabile la grazia infantile di Lolo). **Klonoa Beach Volleyball** impiega solamente tre tasti del pad, deputati alle funzioni di ricezione/alzata, battuta/schiacciata/muro e colpo speciale. Il sistema di controllo è stato studiato per risultare il più immediato possibile, tanto da rendere del tutto accessorio il tutorial già incluso nella beta visionata da **Super Console**. La pressione di un tasto associato alla direzione in cui si sta dirigendo la palla (esplicitamente indicata con una croce verde sul terreno di gioco) è tutto ciò che viene richiesto per ricevere, la ripetuta pressione del medesimo tasto combinato alla nuova direzione verso cui si intende spedire la palla produce un'alzata, e infine per schiacciare è sufficiente portare il compagno di squadra in prossimità della sfera e premere ●. L'80% delle azioni tenderanno a conformarsi al modello appena esposto, affidandosi principalmente ai colpi speciali per movimentare di tanto in tanto uno schema di gioco apparsoci piuttosto monocorde. Per eseguire uno di questi colpi è sufficiente eseguire una schiacciata premendo il tasto ● al posto del ●, tuttavia per fare ciò è necessario aver preventivamente attivato un indicatore visualizzato nell'angolo alto dello schermo dalla parte occupata dalla propria squadra. Tale indicatore è costituito da una sorta di gioco del "tris", le cui nove caselle corrispondono a una suddivisione in nove parti del campo avversario. Ogni volta che si segna un punto, all'interno dell'indicatore si illuminerà la casella relativa alla zona del campo dove la palla ha toccato terra. Una volta ottenuta una sequenza orizzontale,verticale o diagonale di tre caselle illuminate (un "tris", insomma), è possibile eseguire un colpo speciale, sottolineato da discreti effetti di illuminazione e slow-motion. I colpi speciali possono assegnare alla propria squadra un punteggio superiore all'unità comunemente conferita da una comune azione vincente: a seconda del numero di tris accesi si può infliggere agli avversari un micidiale colpo da due, tre o cinque punti.

Graficamente **Klonoa Beach Volleyball** riprende lo stile arcadico di **Door to Phantomile** e **Lunatea's Veil**, secondo le esigenze (molto contenute) del sistema di gioco e le possibilità (comunque poco sfruttate) dell'hardware su cui gira. Il risultato è un gioco colorato ma dall'impatto estetico modesto, funzionale a un gameplay altrettanto naïve.

Da segnalare infine la modalità multiplayer fino a quattro giocatori, che sfrutta un sistema di condivisione del pad analogo a quello impiegato da Codemasters in **Micromachines V3** e **Micro Maniacs**. Due giocatori possono infatti prendere parte all'azione operando sul medesimo controller: l'uno governando il proprio personaggio con lo stick analogico di sinistra ed effettuando i tiri con i tasti dorsali L1 e L2, l'altro agendo sullo stick di destra e sui pulsanti R1 e R2.

La fotografia digitale è più semplice con gli specialisti Compy e i prodotti HP.

Compy mette a fuoco la tua creatività

PC HP Pavilion

PC potenti, affidabili e configurati per dare il massimo della soddisfazione agli appassionati di fotografia digitale.

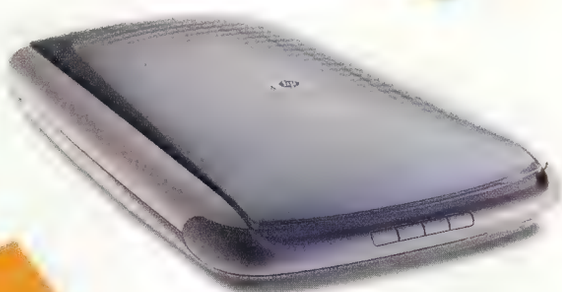
Fotocamera digitale HP PhotoSmart 620 36.32

8 MB espandibili, 2,1 Mpixel, zoom 12x (3x ottico, 4 digitale). Registra anche videoclip.

Sei appassionato di fotografia digitale? Per scoprirne tutti i segreti, Compy ti propone scanner, stampanti e fotocamere HP PhotoSmart. Il software Photo & Imaging in dotazione ti permette di riconoscere e gestire automaticamente i dispositivi (scanner, stampante, fotocamera HP) in maniera integrata. Il meglio, consigliato dagli specialisti Compy, per divertirti e ottenere i migliori risultati nel modo più facile e veloce.

Stampante HP PhotoSmart 7350 73.50

Stampa direttamente dalla scheda di memoria della fotocamera digitale (Compact Flash, Smartmedia, Sony Memory Stick, Secure Digital e Multimedia).



Scanner HP ScanJet 3570C 15.30

Alta risoluzione (1200x1200); adattatore per diapositive incorporato nel coperchio. Funzioni OCR e tasti di esecuzione rapida per scansioni e fotocopie.

*Offerta limitata ai prodotti presenti sul punto vendita.

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario ufficio: Lunedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC SPA

il computer per tutti COMPY

Il posto più familiare dove scegliere il computer.

Shox

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **EA Big** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **26 settembre**

Un'altra simulazione di rally per PlayStation2? Non esattamente. Sviluppato da un team inglese ed accolto nella prestigiosa collana EA Big, **Shox** si distingue dalla massa di prodotti analoghi di recente commercializzazione in virtù di un approccio al genere spiccatamente arcade. Bandita ogni bramosia di verosimiglianza tanto strutturale quanto comportamentale, la nuova proposta ludica di EA Big ammicca piuttosto a **Sega Rally** (di cui gli sviluppatori sono grandissimi ammiratori). L'obiettivo di ogni gara è accumulare i punti necessari all'acquisizione di nuove automobili e all'abilitazione di nuovi tracciati, ma – ed è questo l'aspetto intrigante del titolo – la procedura non si rifà esclusivamente al classico assioma "chi primo arriva più guadagna", ma lo rielabora arricchendolo di un ingrediente inedito. Ogni percorso è infatti disseminato di "Shox Zone", delle porzioni del tracciato delimitate da una linea di partenza e da una di arrivo: superata la prima, parte un conto alla rovescia entro il quale è richiesto di raggiungere la seconda. In base al tempo impiegato per attraversare queste sezioni vengono assegnati i consueti riconoscimenti bronzei, argentei o aurei ed un proporzionale numero di punti. Conseguendo l'oro in tutte le Shox Zone di ogni tracciato se ne sbloccano altri segreti. Ma non è tutto. Nell'ambito delle modalità in multiplayer (che accoglierà un massimo di 4 giocatori via split-screen) figura la possibilità di scommettere i punti acquisiti: tutti i partecipanti fanno una puntata e chi vince si porta a casa il malloppo (salvato sulla propria memory card). **Shox** tiene inoltre conto delle prestazioni del giocatore durante la gara decurtando punti in caso di collisioni (con più o meno pesanti ripercussioni sulla carrozzeria) risultando così in una dinamica di gioco istigatrice di uno stile di guida assatanato (per soddisfare le richieste delle Shox Zone), ma al tempo stesso accorto (per evitare di perdere quanto accumulato). Dal punto di vista estetico-stilistico gli omaggi a **Sega Rally** appaiono evidenti alla luce dei colori sgargianti e dei paesaggi suggestivi raffigurati nelle foto diffuse dal colosso americano. Dal punto di vista tecnico, invece, chi ha avuto modo di provare la demo esprime ottimismo dando notizia di una notevole ricchezza di dettagli scenografici e di un'estrema fluidità dell'animazione (60fps), minata, al momento, da leggerissimi rallentamenti e da sporadiche manifestazioni di pop-up. Problemi che verranno risolti in tempo per settembre, assicurano gli sviluppatori. Appuntamento al mese prossimo per una probabilissima recensione.

Lamborghini

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Majesco Games** Sviluppatore: **Rage Software** Supporto: **N/A** Uscita: **2003**

La software house inglese Rage Software (**Wild Wild Racing**, **GTC Africa**) ha annunciato lo sviluppo di un nuovo gioco di guida basato sulla licenza del prestigioso marchio automobilistico italiano Lamborghini. In uscita per la primavera del 2003 su PlayStation2 e Xbox (e per l'inverno del medesimo anno su GameCube), Lamborghini darà modo di pilotare 25 differenti modelli prodotti dalla casa di Sant' Agata dal 1960 ad oggi tra cui 350 GT, Miura, Countach, Diablo e l'ultima nata Murcielago. Come ormai consuetudine, i circuiti (9, ciascuno ambientato in una diversa zona del mondo) saranno interessati da differenti condizioni meteorologiche e temporali, mentre le competizioni che vi avranno luogo metteranno in palio denaro e nuovi veicoli. Non è noto al momento l'eventuale grado di manipolazione degli assetti delle vetture che verrà concesso al giocatore né l'ambizione di realismo che muove gli sviluppatori del progetto. E' comunque certo che tutte e tre le versioni del gioco offriranno una modalità multiplayer via split-screen accogliente un massimo di quattro giocatori. La versione Xbox, inoltre, presenterà un'esclusiva modalità multigiocatore on-line.

Alla luce della reputazione di Rage Software, il timore di uno spreco di licenza in the making è quasi tangibile, ma non è ancora il caso di avanzare ipotesi di alcun tipo. Non appena avrà l'occasione di condurre una prova su strada, **Super Console** saprà offrire indicazioni più precise sulle potenzialità del progetto. Nel frattempo guardate le foto (decisamente promettenti) e tenete le dita incrociate.

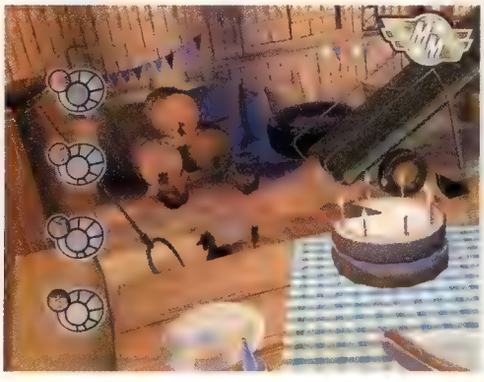
Micromachines

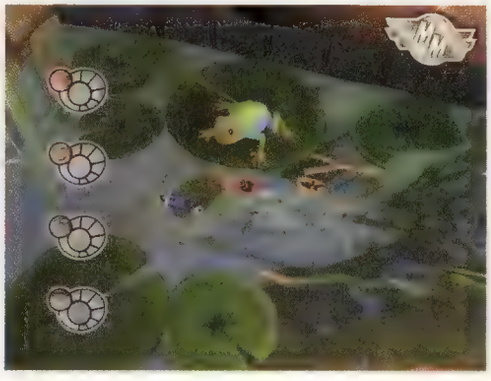
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Sheffield House** Supporto: **N/A** Uscita: **Novembre**

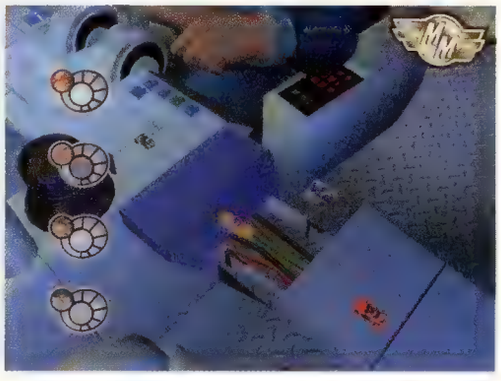
Videogioco simbolo dell'era Codemasters nel periodo tra i 16bit e i 32bit, **Micromachines** approda finalmente sulle console di nuova generazione (che finiremo di definire tali quando sarà passata la moda, o all'approssimarsi della successiva) grazie ad Infogrames, che detiene i diritti sul franchise, e a Sheffield House, che ne sta curando lo sviluppo.

Al di là degli otto personaggi selezionabili, a quanto pare ciascuno con un suo preciso stile di guida, e dei nuovi e più bizzarri micromega-tracciati, **Micromachines** non sembra voler proporre nulla di rivoluzionario adagiandosi liberamente sulle rassicuranti caratteristiche ludiche dei predecessori. Resta da vedere se il team di sviluppo sarà in grado riprodurle e magari affinarle quel tanto che basta da mitigare l'impressione di giocare ancora una volta alla versione a 32bit. Un compito che appare alla portata del gruppo a cui si deve il buon **Wacky Races** (versione DC), ma che forse non vale la pena portare a termine (?). In ogni caso, il divertimento in compagnia sembra garantito dall'implementazione di una modalità multiplayer per un massimo di quattro partecipanti contemporaneamente.

Micromachines è previsto per novembre, anche in versione Xbox.







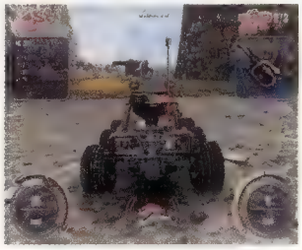
Smash Cars

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Metro3D** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Inizio 2003**

L'interessante produzione di giochi di guida affrontati al comando di auto radiocomandate, con buona approssimazione interrotta circa un anno fa con il pessimo **Stunt GP**, sembra riprendere l'anno prossimo con **Smash Cars**, uno dei pochi titoli sviluppati internamente dalla software house inglese Metro3D.

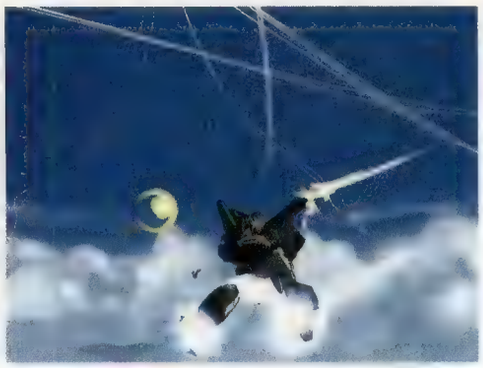
Laddove in prodotti analoghi la fisica comportamentale delle macchine radiocomandate si rifà in sostanza a quella delle vetture dei tradizionali racing game arcade, in **Smash Cars** il modello fisico riparte dal basso, dalle ruote gommose, dagli ammortizzatori schizoidi, dalla leggerezza del telaio, per ricreare il movimento scorbutico delle vere auto radiocomandate. Almeno questa è la volontà di Metro3D. Un'ulteriore confessione del realismo a cui ambisce **Smash Cars** arriva dai fondali, decisamente meno "fittizi" ed appariscenti di quanto siano abitudinariamente, nonché interessati dalla presenza di molteplici elementi in movimento, tanto oggetti o sezioni dei tracciati, quanto esseri viventi, uomini o animali. Il tutto per accrescere l'illusione di pilotare davvero una piccola vettura radiocomandata in circuiti improvvisati allestiti in città, in campagna e così via. L'estensione di questi tracciati, inoltre, appare notevole. A giudicare dalle foto si direbbe quasi analoga a quella di **SSX**, il che fa presagire (o meglio, sperare in) una certa varietà di passaggi suggestivi nell'ambito del medesimo percorso.

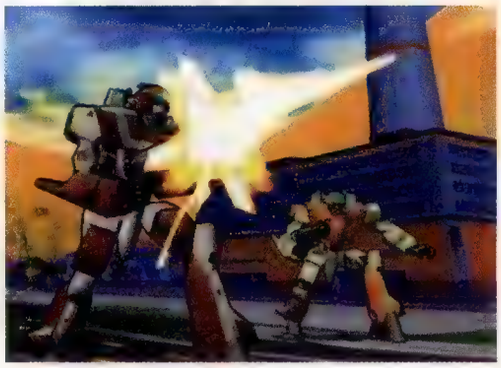
Ricompense per i giocatori più capaci verranno prodotte nella forma di nuove vetture e nuovi accessori, mentre motivo di interesse per i più socievoli arriva dalla modalità in multiplayer, accogliente non più di due piloti contemporaneamente (non è noto se solo via split-screen o anche i.LINK).



Robotech: Battlecry

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **TDK** Sviluppatore: **Vicious Cycle** Supporto: **N/A** Uscita: **30 settembre (USA)**



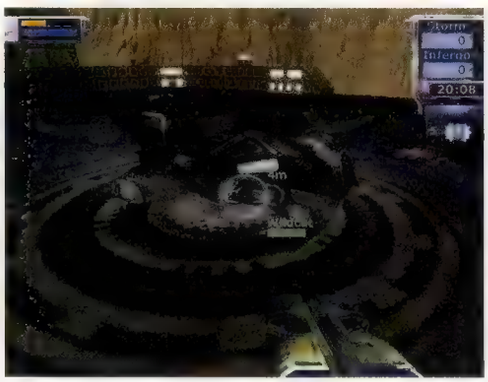


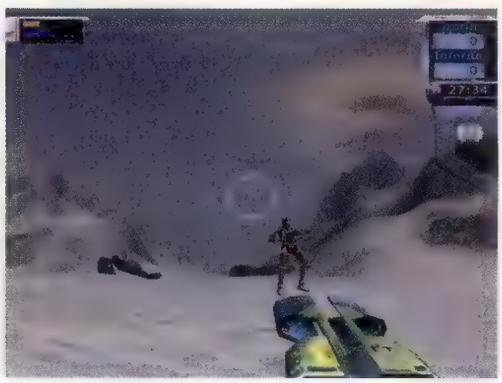
Il cel-shading invade il campo dell'animazione robotica simulata. E ora non c'è solo **ZOE2** a confermare questa tesi (**SC**94), ma anche in qui presente **Robotech: Battlecry**, action game classico ispirato all'omonima serie di manga e cartoni animati giapponesi.

La storia segue il percorso narrativo tracciato dalla serie televisiva, ma lo racconta dal punto di vista di un personaggio inedito, il cui destino è ovviamente riposto nelle mani del giocatore. Quest'ultimo affronterà missioni ispirate alle puntate viste in televisione e parteciperà a combattimenti al fianco dei suoi protagonisti (e dei suoi miti semmai dov'essere essere un fan della serie), ma è chiaro che non è solo il background storico il motivo di interesse per gli appassionati. Le abilità trasformiste dei mech sono infatti fedelmente riproposte nei loro tre assetti, Battloid (appiedato), Fighter (aereo) e l'ibrido Guardian, a ciascuno dei quali corrisponde ovviamente una specifica funzionalità. Il giocatore potrà passare da un assetto all'altro in qualsiasi momento durante le sue peregrinazioni a 360 gradi. Al di là del mech a bordo del quale principierà l'esperienza ludica, nel corso del gioco si avrà modo di guadagnare l'accesso ad una dozzina di altri esemplari dalle superiori caratteristiche di resistenza, velocità e potenza offensiva. In qualità di sparatutto arcade, **Robotech** non si fa scrupoli di verosimiglianza ed assegna munizionamento illimitato a tutti i partecipanti ai combattimenti. La pioggia di missili e proiettili andrà però razionalizzata alla luce di un sistema che ne limita l'impiego ininterrotto. Una barra apposita indica infatti la disponibilità di colpi in canna e durante il fuoco decresce più velocemente di quanto si riempia sollevando il dito dal grilletto, costringendo a periodiche attese finalizzate alla ricarica. Sebbene inficiata da cromatismi talvolta discutibili, la soluzione stilistica adottata da Vicious Cycle appare adeguata seppur un tantino eccessiva nell'opera caricaturale. Da questo punto di vista il gioco sembra proporsi come un'ipotetica versione "kiddie" del fumetto, malgrado ci sia poco di bambinesco nella furia blastatoria su cui si fonda la meccanica di gioco.A giudicare da quanto visto all'E3 dello scorso maggio, infine, il motore grafico non sembra soffrire di particolari handicap e manda a video sciami di missili e grappoli di esplosioni senza problemi. Il sistema di controllo è parso altrettanto solido favorendo una gestione ottimale del mech in tutte e tre le sue configurazioni. Non sarà **ZOE2**, ma **Robotech: Battlecry** ha buone carte da giocare. Recensione a breve.

Tribes Aerial Assault

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sierra** Sviluppatore: **Inevitabile Entertainment** Supporto: **N/A** Uscita: **Ottobre (USA)**

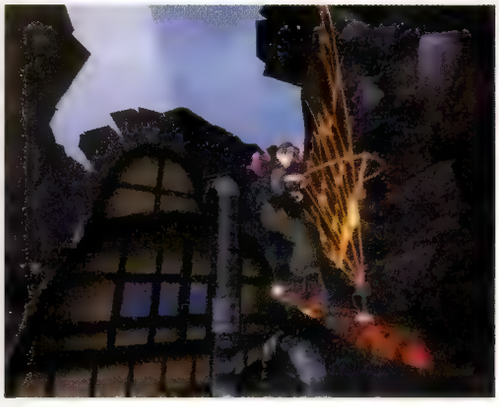


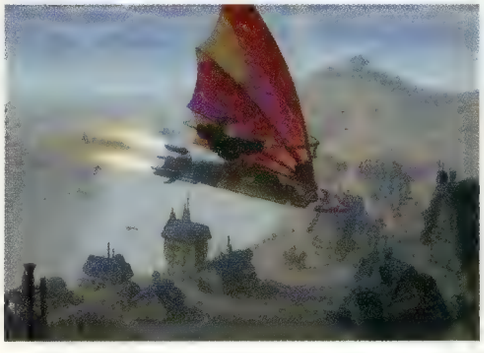


Quando si è parlato dei piani on-line di Sony Computer Entertainment si è spesso menzionato **Tribes Aerial Assault** fra i primi titoli PS2 custodi di una modalità multiplayer in rete. Spesso lo si è citato, ma di fatto non se ne è mai parlato realmente. Eccoci qui, col capo cosparso di cenere, a rimediare. **TAA** è un FPS anomalo. Di solito ci si spara in arene di modesta estensione, spesso fatte di piccole stanze o angusti corridoi, e di certo non si vola. Questo è invece ciò che accade nel titolo Sierra. Il giocatore prende infatti parte a combattimenti condotti sotto la protezione di esoscheletri equipaggiati con un jetpack latore dello slancio antigravitazionale del caso. Il che non è solo "una mossa in più", ma l'agente di una sostanziale modifica dell'impianto ludico. Colpire nemici in volo o vomitare piombo su quelli sorvolati produce un'interessante alterazione della dinamica dell'FPS classico battendo il ritmo di gioco sui tasti del tempismo e della precisione, piuttosto che sui riflessi o sullo scatto laterale. Alla luce di questa impostazione, le "piccole" arene di cui sopra lasciano il posto a campi di battaglia veri e propri, larghi chilometri e fatti di colline, montagne, vallate e delle eventuali roccaforti che vi campeggiano. Il tutto tormentato dalle manifestazioni meteorologiche del caso, come pioggia, neve e fulmini. Lo spostamento lungo questi immensi scenari non si affida unicamente al jetpack, ma anche a quattro mezzi di trasporto (e combattimento) di tipo aereo o terreste disponibili nell'area di gioco. Da segnalare la presenza di un mezzo di trasporto corazzato capace di portare fino a 4 combattenti. L'armamentario si compone di sistemi di offesa adatti alla spazialità degli ambienti in cui verranno impiegati: troviamo quindi lancia granate, lancia missili a ricerca calorica, fucili di precisione, ed altri strumenti di morte dalla tecnologia futuristica, tra cui torrette mitragliatrici automatiche da disporre sul campo di battaglia secondo il proprio intuito strategico. All'inizio così come durante ognuno degli 11 livelli che compongono la campagna principale off-line, il giocatore potrà scegliere il proprio assetto da combattimento scorrendo fra tre alternative prestabilite e valorizzanti ciascuna uno dei fattori del classico trittico prestazionale potenza-resistenza-agilità. La modalità di gioco in multiplayer, invece, proporrà i classici Capture the Flag, Siege, nonché Hunters e Bounty. La sua variante on-line, infine, concederà spazio ad un massimo di 16 giocatori all'unisono.

Treasure Planet

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Bizarre Creations** Supporto: **N/A** Uscita: **Inverno**





Se non fosse per il team di sviluppo alle sue spalle, **Treasure Planet**, in qualità di ennesimo esemplare di trasposizione videoludica di un'opera cinematografica, avrebbe difficilmente trovato spazio fra le pagine di **Super Console**. Soprattutto nella sezione "anteprime". Basato sull'omonimo lungometraggio Disney (a sua volta libera interpretazione in chiave futuristica del romanzo *L'Isola del Tesoro* di Robert Louis Stevenson) di prossima distribuzione nelle sale cinematografiche, **TP** è per Bizarre Creations una seconda esplorazione del genere degli action-platform game dopo il modesto **Fur Fighters**, e merita pertanto un pizzico di attenzione. Nei panni del giovane Jim Hawkins, il giocatore dovrà affrontare una serie di livelli costruiti sulle fondamenta di un diversificato repertorio di dinamiche di gioco derivate dal platform game, dal puzzle game e dallo shoot'em up, il tutto coeso da un'enfasi sull'esplorazione ammaliata di scenari incantevoli e misteriosi, a loro volta ambientati in differenti zone della galassia immaginaria concepita dai creativi Disney.

Poche le informazioni rilasciate sulle caratteristiche di gioco, ma è noto che il giocatore potrà fare affidamento su una pistola laser per far fronte ai pericoli a cui sarà inevitabilmente esposto, e al "Solar Surfer", una sorta di surf con tanto di vela ed una bella coppia di razzi a bordo del quale volare fra i cieli degli ambienti di gioco (non è noto con quale grado di libertà). La press release ufficiale accenna inoltre alla possibilità di impiegare tale "Morph", un "mimic pet" capace di assumere la forma di qualsiasi oggetto di pari massa corporea (come il T1000, più o meno). A quale scopo? Per ora non è dato saperlo, ma le possibilità sono infinite.

In attesa di ulteriori informazioni sul nuovo progetto di Bizarre Creations, non ci resta che apprezzare la buona qualità grafica espressa in fotografia e sperare in qualcosa di decente.

Sakura Taisen Atsuki Chishio Ni

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Overworks** Supporto: **N/A** Uscita: **2003**

Dopo la genesi su Saturn ed il trasferimento su Dreamcast, la serie **Sakura Taisen** di Sega approda su PlayStation2 e vi si avvinghia con forza. **Sakura Taisen Atsuki Chishio Ni** è infatti solo il primo (nonché l'unico di cui è stata offerta visione a mezzo foto) di ben sei titoli della saga annunciati attualmente solo per il sistema Sony. Comprensibilmente all'oscuro sulle caratteristiche del franchise, il lettore occidentale sappia che **Sakura Taisen** è ascrivibile nell'ambito dei giochi strategici alla **Front Mission**, l'esito delle cui battaglie è in buona parte dipendente dalle relazioni intercorrenti fra i vari personaggi e il giocatore. E viceversa. La serie gode di un'enorme apprezzamento in seno alla comunità videoludica nipponica, e la scelta di "rigenerarla" su PlayStation2 (di fatto IL sistema in Giappone) appare pertanto quasi inevitabile. A **Sakura Taisen Atsuki Chishio Ni**, arrangiamento in chiave poligonale del capostipite della saga, faranno seguito (non necessariamente in quest'ordine) **Sakura Taisen 5 Saraba Itoshiki Hito Yo** (episodio inedito ambientato a New York), **Sakura Taisen Monogatari Teito-hen Pari-hen** (uno spin-off allestito sul modello del digital comic. Poco gioco, tanto testo.), **Sakura Taisen 5 Action** (come il titolo provvisorio lascia intendere, un action game basato sul franchise), **Kouma** (un altro spin-off apparentemente incentrato sulla figura dei Kouma, i demoni avversari dei protagonisti dei primi due **Sakura Taisen**) e **Sakura Himenishiki Emaki** (definito da Sega uno "Psyco Trip Action" ambientato nel Giappone del XV secolo – laddove gli eventi della serie trovano normalmente collocazione nella prima metà del XX secolo).

Al momento, tutti i titoli sono confermati anche per il mercato occidentale, ad eccezione del remake **Sakura Taisen Atsuki Chishio Ni** e del trascurabile **Monogatari Teito-hen Pari-hen**.

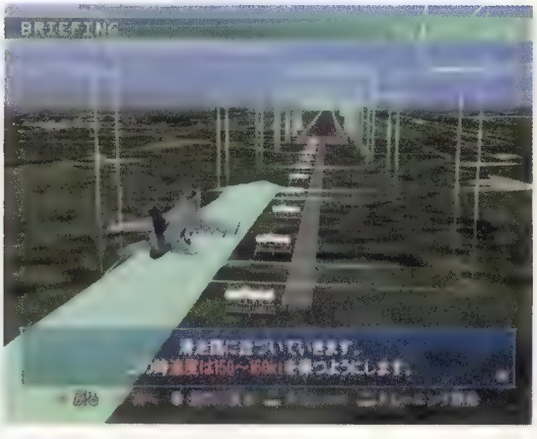
Energy Airforce

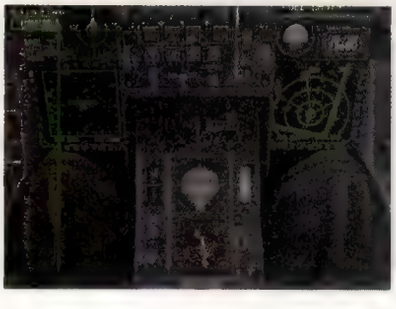
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Taito** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **26 settembre (JPN)**

Simulatori di volo e console, un connubio possibile? Qualche anno fa avremmo risposto con un secco "no", ma oggi, alla luce della potenza delle nuove console, ci sentiamo di rispondere con un più ottimista "perché no". Se da un lato titoli come **Ace Combat** dimostrano che almeno il "look" è riproducibile su console, dall'altro prodotti come **Aerodancing** attestano che anche il "feel" non è fuori portata. Con **Energy Airforce** Taito ambisce ad offrire entrambi, il look&feel delle simulazioni di volo militari su un sistema di intrattenimento elettronico sprovvisto di tastiera e sistema operativo Windows.

Forte della collaborazione di Lockeed-Martin e della Japan Self-Defence Force (JSDF), nonché dell'esperienza accumulata con la sene **Jet de Go!**, la software house nipponica conta di riprodurre con ponderata autenticità le caratteristiche fisico-comportamentali dei più famosi aerei da combattimento e di costruirci attorno il primo, vero, simulatore coi controfiocchi per console. Al di là della fisica comportamentale - che si preannuncia ossequiosa almeno quanto quella riprodotta dal simulatore Sega - Taito promette un'accuratissima riproduzione dei velivoli e soprattutto dei loro cockpit. Questi ultimi non si limiteranno a fare da immobile rivestimento bidimensionale della visuale interna, ma offriranno effettive indicazioni sulla riserva di carburante, sull'armamentario, sulla quota, sull'inclinazione e quant'altro l'occhio di un pilota osserva gettando uno sguardo sulla strumentazione dinnanzi a sé. Medesima cura verrà riposta nella riproduzione dell'HUD (con tutte le sue minute varianti a seconda dell'arma selezionata) e nella modellazione topografica delle 10 locazioni mondiali in cui avranno corso le missioni, grazie all'impiego di foto e rilevamenti altimetrici satellitari. Il giocatore avrà modo di pilotare velivoli dall'impiego diversificato quali il caccia F-16 Fighting Falcon, l'aereo d'attacco F-22 Raptor, il caccia bombardiere F-117 Nighthawk, l'aereo da ricognizione strategica U-2 Dragon Lady, l'aereo da trasporto C-130 Hercules, il bombardiere nucleare SR-71 Blackbird ed il rivoluzionario caccia multiruolo STOVL (Short Take-Off and Vertical Landing) F-35C, evoluzione dell'F-35 "convenzionale" che entrerà in servizio solo nel 2010. Altri modelli verranno annunciati in data futura, ma è interessante constatare le potenzialità di diversificazione delle missioni insite nella disponibilità di un arsenale di velivoli così variegato. Altrettanto intrigante è la notizia della presenza di missioni da affrontare in gruppo (nella fase di briefing il giocatore selezionerà gli aerei di supporto che vorrà al suo fianco in vista della tipologia di obiettivi assegnati) e sottese da un sistema di comunicazione che permette di impartire fino a sei tipi di ordini ai propri compagni di squadriglia, vale a dire "Free", "Cover, "Formation", "Air", "Ground" e ovviamente "Attack".

In uscita a fine settembre in Giappone, **Energy Airforce** sarà con ogni probabilità compatibile con tutte le periferiche ad hoc disponibili sul mercato. Recensione a breve.





Need for Speed Hot Pursuit 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Black Box** Supporto: **N/A** Uscita: **Imminente (USA)**

Esce questa estate negli States il nuovo episodio per PlayStation2 (e Xbox e GameCube e PC) di uno dei franchise storici della casa di John Riccitiello, al secolo **Need for Speed**. Sviluppato da Black Box (responsabili di **NHL Hitz 2002**), **Hot Pursuit 2** ripropone i rocamboleschi inseguimenti a 200 miglia orarie che hanno fatto della serie il titolo di riferimento per gli amanti della guida spericolata. A bordo di una delle oltre 20 vetture disponibili, fra cui la Ferrari 360 Spider e la Lamborghini Murcielago (ma non mancheranno le Porche), il giocatore è invitato a tenere il piede schiacciato sull'acceleratore mentre attraversa a folle velocità i 20 circuiti previsti, di cui alcuni lungi quasi 30 chilometri, inseguito da volanti ed elicotteri della polizia stradale. Al di là delle più o meno consuete modalità di gioco (Challenge, Hot Pursuit, Championship e Top Cop), menzione particolare merita il "Be the Cop" mode che inverte l'ordine degli addendi mettendo il giocatore al volante di una vettura della polizia con l'incarico di raggiungere e fermare i banditi della strada. Aggiungete al tutto l'ovvio upgrade cosmetico (manifesto nell'environment mapping, nella complessità scenografica e nella simulazione di differenti condizioni meteorologiche), una fluidità che si preannuncia fermamente aggrappata ai 60fps e un modello di guida chiaramente arcade ma comunque latore di spettacolari manovre ed incidenti, e non vi sarà difficile immaginare cosa vi aspetta. Avete detto **TD Overdrive** (vedi pagina 39)? Doh!

The Lord of the Rings The Two Towers

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Stormfront** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

Dalla trilogia che ha praticamente gettato le fondamenta del gioco di ruolo (o meglio, dal film basato su quella trilogia), Electronic Arts tira fuori un picchiaduro a scorrimento. Uno slash'em up per la precisione o, per dirla con le parole della software house americana un "third person action/adventure game with an emphasis on tactical sword fighting". Tre i personaggi selezionabili, Aragorn (il guerriero fico), Legolas (l'elfo arciere) e Gimli (il nano barbuto), ognuno contraddistinto da armamentario, mosse e caratteristiche fisiche di facile deduzione. Sedici i livelli da attraversare per giungere al confronto con Saruman, ripulendo la strada dagli orchi e dalle altre creature tolkieniane riprodotte digitalmente.

Particolarità: la selezione del personaggio avviene prima di ogni livello, e quelli non selezionati restano al fianco del proprio contribuendo alla causa della compagnia dell'anello sulla scorta delle rispettive intelligenze artificiali. Punti esperienza vengono accumulati durante i combattimenti per poi essere impiegati nei potenziamenti del caso, tanto del fisico quanto dell'armamentario a propria disposizione. Attacchi a corta, breve e lunga distanza sono contemplati, assieme alla possibilità di concatenarli in combo devastanti.

Chicca finale: i FMV a cui sarà deputata la narrazione della storia saranno di fatto spezzoni del film di Peter Jackson, e non solo del primo episodio della trilogia, ma anche del secondo (*The Two Towers* appunto), in uscita negli States circa un mese *dopo* la release del gioco. Ma gli sviluppatori assicurano che non ci sarà nessuna rivelazione inopportuna al di là di quelle già palesate dal trailer del film (come il ritorno di Gandalf dal regno dei morti).

Metal Gear Solid 2
Il Cavallo di Troia di Hideo Kojima

"Penetreremo le sue metafore, metteremo a nudo le sue strutture e arriveremo alfine al suo significato. Come si addice a una grande opera, la leggeremo attentamente e con rispetto.[1]"
Alan Moore

Metal Gear Solid 2 è un'opera complessa. Questo articolo è per chi ha già avuto il piacere di affrontare il videogioco di Kojima e, forse, anche per chi non ha la minima intenzione di addentrarsi nel celebre titolo Konami. Questa non è una recensione, alla fine non daremo un voto e non vi consiglieremo di andare a comperare il gioco o meno, d'altronde, pensiamo che ormai gli interessati lo abbiano già fatto. Invece, scaveremo nel fertile suolo del videogioco di Kojima, poiché **MGS2** è un'opera così ricca di tematiche che il giocatore/spettatore, sommerso da una quantità impressionante di input, non può fare a meno di smarrirsi. Ma tutto questo fa parte del gioco dopotutto. Noi abbiamo cercato di smontare il testo, ordinando indizi e collegando particolari significativi, per renderne più evidente il senso. Questo è quello che alla fine è emerso.

Tematiche Principali e Secondarie

Giocare a **MGS2** è un'esperienza disorientante, non c'è alcun dubbio. Questa sensazione è dovuta principalmente al fatto che numerose tematiche vengono affrontate contemporaneamente e al giocatore viene richiesto uno sforzo non indifferente per organizzare in modo corretto tutte le informazioni (spesso versioni differenti degli stessi fatti) offerte dai singoli personaggi. Sicuramente una cosa è evidente: in **MGS2** Hideo Kojima continua dei discorsi iniziati in **MGS**. Da questo punto di vista il nuovo episodio della serie non è altro che l'evoluzione del capolavoro per PSone. Prima di affrontare ogni singola tematica sarà spesso possibile fare un passo indietro, per mostrare come le radici dello stesso discorso fossero già presenti in **MGS**.
La tematica principale di **MGS2** riguarda il rapporto tra realtà e finzione nella società contemporanea occidentale ("l'attuale mondo digitale" utilizzando le parole del Colonnello nella parte conclusiva del gioco). Kojima si interroga principalmente sullo statuto ontologico della verità ("che cos'è la verità?"). Questa tematica, che è presente in modo più o meno evidente in tutto il testo, è inevitabilmente collegata alla riflessione ossessiva sui dati, poiché le informazioni non sono altro che i "mattoni" con cui la verità (e anche la realtà dopotutto) viene costruita. A queste due tematiche principali sono collegati molti altri discorsi minori che distraggono l'attenzione del giocatore, ma allo stesso tempo ampliano ulteriormente il significato del testo.

Tra Realtà e Finzione

Realtà o finzione? Questa è indubbiamente la domanda che continua ad emergere durante tutto il gioco. Torniamo un attimo a **MGS**. In quel videogame Kojima aveva inserito dei personaggi che sembravano rendersi conto della loro intima natura. Dopo che Psycho Mantis interpella direttamente il giocatore prima del duello con Solid ed "invade" il mondo reale dell'utente muovendo il Dual Shock con i suoi poteri telecinetici, siamo autorizzati a interpretare le parole rivolte a Snake come discorsi diretti al giocatore. In questo modo **MGS** diventa metavideogame: un videogioco che non permette al giocatore di dimenticare che l'esperienza a cui sta partecipando non è reale. Liquid Snake, dopo che il Metal Gear Rex è stato distrutto, giudica il giocatore accusandolo di essersi divertito uccidendo altri soldati.[2]

Il discorso metareferenziale di **MGS** viene portato alle estreme conseguenze ed affrontato in modo più manifesto in **Metal Gear Solid2**.
Nella seconda parte del gioco, la missione di Raiden sulla Big Shell, si considera **MGS** non come la "reale" avventura di Solid Snake a Shadow Moses, ma come una sessione di Realtà Virtuale con cui Raiden si è addestrato per affrontare il gruppo terroristico Dead Cell. Raiden, inoltre, sostiene di aver già completato 300 missioni in RV (ha quindi giocato completamente l'edizione speciale di **MGS**[3] in cui erano presenti anche le missioni aggiuntive di addestramento, esattamente come hanno fatto i fan del capolavoro di Kojima, che sono i *giocatori empirici* più simili al *giocatore modello* di questo testo[4]). In tutto il gioco molti personaggi continuano a discutere sull'effettiva efficacia dell'addestramento in RV e non vengono risparmiati giudizi piuttosto feroci sull'argomento.[5] Solid è sicuramente uno dei personaggi che più di ogni altro sottolinea i limiti di una tale tecnologia, mentre Raiden sembra convinto del contrario. Al primo incontro tra Raiden e Solid (che si présenta sotto il falso nome di Iroquois Pliskin) i due affrontano subito l'argomento:

Solid - Esperienza sul campo di battaglia?
Raiden - No, non esattamente. Mi sono allenato in RV.
Solid - Una passeggiata virtuale nell'era digitale. Ma che bravo…
Raiden - È più efficace delle esercitazioni pratiche.
Solid - Ma in RV mica rimani ferito! Nelle esercitazioni reali ogni anno qualche soldato ci lascia la pelle.
Raiden - Ma in RV viene simulato anche il dolore e c'è un senso di urgenza. L'unica differenza è che non succede davvero.
Solid - Loro vogliono farteli credere. Vogliono rimuovere la paura che invece provi nelle situazioni di battaglia. La guerra come Videogioco. Quale modo migliore per creare il soldato supremo?[6]
Raiden - Allora tu pensi che l'addestramento in RV sia una specie di controllo della mente?

Proseguendo nella trama, dopo aver incontrato Vamp e aver osservato gli incredibili poteri di Fortune, Raiden incomincia a domandarsi se quello che sta vivendo sia solo un brutto sogno e non un'esperienza reale, ma Rose e il Colonnello lo spingono a credere a quello che vede.

Colonnello - Questa è la realtà e non ti sveglierai.
Raiden - Ma sembra irreale.
Rose - Io starò con te in ogni caso, sia che sia un sogno, sia che sia realtà.
Raiden - Grazie Rose, e io non lascerò che tu sia solo un sogno.[7]

Il Colonnello si fida ciecamente dell'addestramento virtuale (presto vi spiegheremo perché) come è evidente in questo frammento di dialogo in cui sta parlando di Solid Snake. Raiden non sembra condividere il suo punto di vista.

Colonnello - Non fidarti di quel tizio, non fa parte della simulazione. È un elemento ignoto.
Raiden - Puoi prendere la tua simulazione e mettertela nel… Noi siamo qui a morire per davvero.[8]

Anche quando Raiden deve disattivare il pavimento elettrificato che lo separa dal Presidente Johnson, il Colonnello chiede al nostro eroe (e quindi anche al giocatore) di ricordarsi di una situazione analoga già sperimentata in RV (cioè durante una precedente partita a **MGS**). In effetti, il problema viene risolto esattamente nello stesso modo (utilizzando il lanciamissili Nikita) anche se, a differenza della simulazione in RV, Raiden è costretto a guidare i

---

[1] Sono le parole di Sir William Withey Gull, (libro I, capitolo 4, pagina 9) in *From Hell* di Alan Moore ed Eddie Campbell edito in Italia da Magic Press.
[2] Vedi Fraschini Bruno, "Metal Gear Solid: Metavideogame", *Super Console* n.90
[3] I vari aggiornamenti dell'opera di Kojima per PSone sono stati: **Metal Gear Solid Integral**, **Metal Gear Solid: Special Mission Pack**, **Metal Gear Solid: The VR Missions**
[4] Per la definizione di "giocatore modello" e "giocatore empirico" vedi Fraschini Bruno, "Il videogioco come testo incompleto", *Super Console* n.93
[5] Questo discorso era già iniziato in **MGS** in una delle "videocassette" con cui veniva introdotto il personaggio di Solid Snake e il contesto della missione, si parlava di un gruppo di sodati (il gruppo Forza 21) addestrarti in RV. Snake li definiva, in modo piuttosto sarcastico, "appassionati di videogame", dimostrandosi molto dubbioso sulla reale efficacia di un tale addestramento.
[6] I dialoghi riportati, nella maggior parte dei casi, sono identici ai sottotitoli presenti nella versione italiana del gioco. Data la qualità non eccelsa della traduzione, in qualche caso abbiamo preferito tradurre alcune espressioni personalmente dall'originale in inglese.
[7] Il significato del rapporto tra Rose e Jack/Raiden meriterebbe un'analisi più approfondita. Una delle funzioni del personaggio di Rose sembra quella di spingere il giocatore (che molto probabilmente è maschio) a identificarsi maggiormente con Raiden
[8] Questo scambio di battute avviene dopo il combattimento contro l Harrier, quando il Colonnello non può più negare spudoratamente che Pliskin e Solid Snake siano la stessa persona

missili utilizzando esclusivamente la visuale in soggettiva. Ma la tematica del rapporto tra realtà e finzione "esplode" solamente nella terza parte del gioco, quella che si svolge all'interno dell' Arsenal Gear, quando Raiden si ritrova esattamente nella stessa stanza in cui Solid Snake era stato torturato in **MGS**.

Raiden - Dove mi trovo?
Ocelot - A bordo dell'Arsenal Gear naturalmente, ma effettivamente anche all'interno della memoria di Shadow Moses.

Attraverso le parole di Ocelot, e successivamente anche attraverso quelle di Olga che accenna all'esistenza di un misterioso piano S3, incomincia ad emergere l'idea che tutta l'esperienza di gioco vissuta da Raiden non sia reale ma simulata. Da questo punto in poi tale idea si manifesta in modo sempre più evidente generando quei paradossi narrativi che disorientano in modo radicale il giocatore. Cerchiamo di ordinare un po' le idee.
MGS2 è un videogioco (e come tale una simulazione di una realtà). Il protagonista della vicenda è stato addestrato in RV e ogni tanto dubita che l'esperienza che sta vivendo sulla piattaforma Big Shell sia reale. Quando Raiden si risveglia sull'Arsenal[9] le parole di Ocelot e quelle di Olga lasciano intendere che tutta l'esperienza vissuta faccia parte di una simulazione chiamata S3. Il sistema S3 incomincia a funzionare male (e quindi manifesta la propria vera natura) perché dei personaggi all'interno della simulazione stessa hanno agito in un certo modo (grazie all'aiuto di Raiden, Solid è riuscito ad inserire il virus creato da Emma nell'intelligenza artificiale dell'Arsenal, che è anche il cuore del sistema S3). A questo punto le trasmissioni via Codec con il Colonnello e Rose incominciano ad essere disturbate e diventano apparentemente assurde. Il virus creato da Emma è stato appena inserito nell'intelligenza artificiale dell'Arsenal ed è come se l'intera simulazione, l'S3, stia incominciando a funzionare in modo scorretto e a manifestare la sua vera natura. La coerenza del testo, già fortemente minata in altri punti del gioco, collassa su se stessa per generare un altro tipo di illusione: **MGS2** è un videogioco che sta raccogliendo informazioni sul *giocatore empirico* che sta conducendo la partita[10], l'utente viene bruscamente riportato nella "realtà" e il videogame, interpellandolo direttamente, "sfonda" lo schermo e "invade" il modo reale.
Riportiamo le parti più significative contenute in queste trasmissioni:

Colonnello - Lascia stare Snake, lui non c'entra niente con questa simulazione!
Il tuo ruolo, cioè la tua missione, è di infiltrarti nella struttura e disorientare i terroristi
Raiden - Il mio ruolo? Perché continui ad usare quella parola?
Colonnello - Perché no? Dopotutto si tratta sempre di un gioco di ruolo. Insomma tu devi recitare la tua parte e io mi aspetto da te una recita perfetta.
Raiden - Io non ti ho mai incontrato di persona.
Colonnello - Completa la tua missione secondo la simulazione.
Raiden - Colonnello, chi sei tu?
Colonnello - Basta con le domande. Abbiamo Rosemary.

Il discorso metareferenziale presente anche in **MGS**, viene qui reso sempre più palese. Il Colonnello, Rose, Olga ed Ocelot "sanno" che tutto quello che sta succedendo fa solo parte di un videogioco, altri personaggi, come Raiden o lo stesso Solid Snake[11], non sono in grado di capirlo.

Colonnello - Raiden, spegni subito la console!
Raiden - Cosa hai detto?
Colonnello - La missione è fallita! Togli subito la corrente!
Raiden - Che cosa ti prende?
Colonnello - Non preoccuparti, è un gioco! È un gioco, proprio come sempre.

La struttura dell'Arsenal meriterebbe un'analisi a parte. I nomi dei livelli finali di **MGS2** ("Ascending Colon", "Jejunum" e "Ileum-Sigmund Colon", un autentico apparato digerente) potrebbero preannunciare un'imminente espulsione del giocatore dal videogioco.
All'inizio del gioco infatti l'utente è invitato a fornire i suoi dati personali. Probabilmente se al momento dell'uscita del titolo Konami il gioco online con PS2 fosse già stato una realtà, Kojima avrebbe fatto finta che la console trasmettesse le informazioni raccolte dal gioco a qualche fantomatico centro di controllo.
Vedi nota seguente

Rose - Guarda che ti rovini gli occhi se stai così vicino alla TV.
Raiden - Di che cosa stai parlando?

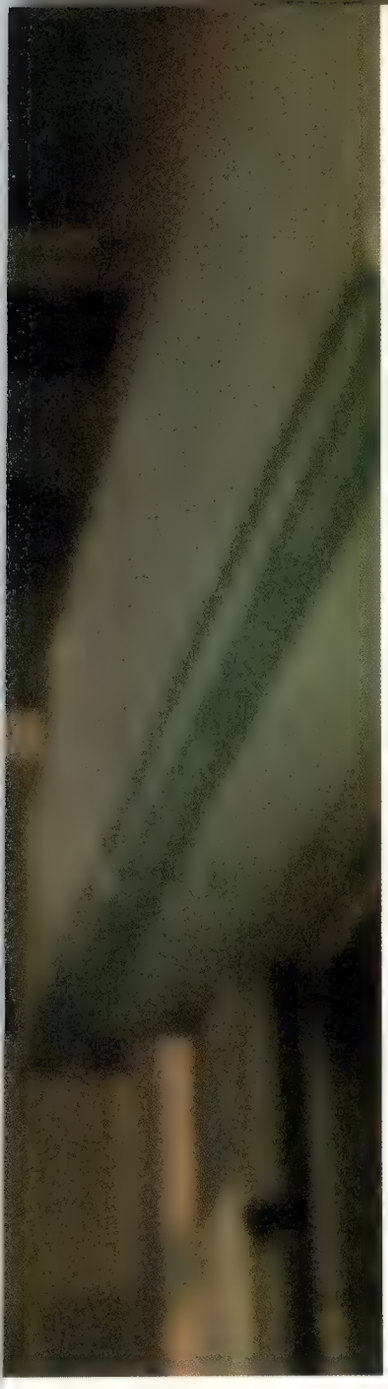
Come in **MGS** i personaggi del videogioco scavalcano il personaggio guidato dal giocatore per rivolgersi direttamente all'utente al di là dello schermo. In tal modo Kojima distrugge la coerenza narrativa di un mondo (quello in cui vivono i protagonisti della vicenda narrata in **MGS2**) per creare una finzione ancora più intrigante: nell'universo narrativo descritto in **MGS2** esistono dei personaggi che sanno dell'esistenza del mondo reale al "di là dello schermo", alcuni di questi personaggi stanno studiando il giocatore che sta realizzando la partita.
Come in **MGS**, l'istanza metareferenziale a volte assume un tono ironico, come nelle frasi seguenti.

Colonnello - Siamo onesti, è da un'eternità che giochi. Non hai altro da fare nella vita?
Colonnello - Non è che stai cercando di fregarmi e stai aumentando il punteggio con qualche trucchetto ora? Questo sì che significa cadere in basso! A volte mi fai cadere le braccia.

Le comunicazioni riguardanti altri episodi della serie continuano il discorso metareferenziale ma le cose si complicano ulteriormente nel dialogo tra Rose e Jack, in cui la ragazza confessa di aver ingannato il fidanzato. La discussione dei due non riguarda esplicitamente la tematica che stiamo trattando, anzi per un attimo il gioco torna alla normalità (colpi di scena, tradimenti, drammi interiori ecc) ma, dato che ormai **MGS2** ha manifestato le sue intenzioni metareferenziali siamo autorizzati a scorgere nelle parole di Raiden un nuovo significato. "Dovunque vada, la gente mi usa e basta!", si lamenta il povero Jack, e noi sappiamo che ciò che dice è molto più vero di quanto Raiden stesso sia renda conto. Tutti usano Jack, non solo i personaggi della vicenda che lo hanno ingannato per raggiungere i propri scopi, ma anche l'S3 (che lo sfrutta per studiare il comportamento del giocatore) e l'utente stesso (che lo usa per manifestare la propria volontà all'interno del mondo simulato creato dal videogioco).
Da questo punto in poi si susseguono altri riferimenti metareferenziali espliciti finché nel dialogo tra Raiden e Solid si raggiunge il cuore della questione.

Raiden - Snake, ti sei mai divertito ad uccidere qualcuno?
Solid - Di che cosa stai parlando?
Raiden - Non sono sicuro. A volte è difficile capire la differenza tra realtà e finzione.
Solid - Hai un senso ridotto della realtà vero? È dovuto all'addestramento in RV.
Raiden - No. È stato l'addestramento nel campo quando ero bambino. Ho mentito Snake. Ho esperienza di campo da vendere. Non è la RV che mi sta dando questa sensazione.

Con le parole di Raiden si fa spazio una nuova inquietante idea: la realtà può essere più alienante della finzione. Alcune esperienze reali possono essere così traumatiche da minare la capacità di un essere umano di distinguere la realtà dall'illusione. È un personaggio immaginario che vive in un mondo fittizio a sostenerlo: solo gli eventi reali sono in grado di farci perdere il senso della realtà.
Questo sagge parole passano immediatamente in secondo piano rispetto alle riflessioni morali sull'importanza di tramandare alle generazioni future i propri valori, su cui Kojima insiste in modo più evidente, dopodiché si ritorna alla "normalità" (si fa per dire) della narrazione.
Otacon scopre che il Colonnello non esiste come persona reale ma è "in parte il frutto delle aspettative ed esperienze di Raiden". L'intelligenza artificiale dell'Arsenal, stimolando la corteccia celebrale di Jack attraverso le nanomacchine, ha creato questo personaggio illusorio per dirigere Raiden durante la missione. Il comportamento assurdo del Colonnello è probabilmente dovuto al malfunzionamento dell'intelligenza artificiale dell'Arsenal causato dal virus di Emma.



A questo punto Raiden non riesce più a comprendere se l'esperienza che sta vivendo sia reale o simulata.

Raiden - Allora tutto quello che ho fatto fino ad ora è un'illusione?
Solid - Tu non sei un'illusione, sei qui di fronte a me in carne ed ossa, spetta a te decidere. Se vuoi puoi mollare tutto ora.
Colonnello - Hanno rapito Rose.
Solid - È una trappola, il Colonnello non esiste.
Raiden - Hai ragione. Ma Rose esiste? Se non avessi mai incontrato neanche lei?

Nel frattempo il virus di Emma continua a creare incoerenze che proseguono il discorso metareferenziale[12] (i finti Game Over che precedono l'incontro con Fortune ci ricordano di nuovo che **MGS2** è solo un videogioco), dopodiché Raiden raggiunge l'arena virtuale in cui dovrà affrontare i vari Metal Gear Ray. Prima di iniziare l'estenuante combattimento Solidus spiega a Raiden che cos'è il piano S3. Questa misteriosa sigla è l'abbreviazione di *Solid Snake Simulation*: un programma di sviluppo per riprodurre artificialmente Solid Snake, il soldato perfetto. Solidus sostiene che Raiden è la cavia di questo esperimento e tutta questa missione non è altro che un addestramento in RV. In realtà tutto ciò non è esatto, Solidus, come Raiden, Solid e molti altri personaggi, non è dotato di una coscienza metareferenziale, non percepisce minimamente l'esistenza di un mondo "al di là dello schermo". Successivamente, dopo che i Metal Gear Ray sono stati abbattuti, Ocelot, che invece è a conoscenza dell'esistenza del mondo in cui vive il giocatore, rivela che la vera essenza del progetto S3 non è l'addestramento in RV di Raiden.
Tutto ciò che è accaduto durante la partita faceva parte di una messinscena ben congegnata in cui ciascun personaggio, persino il giocatore stesso, non ha fatto altro che seguire un copione, esattamente come in Shadow Moses (cioè in **MGS**). Le similitudini evidenti tra **MGS** e **MGS2**, non fanno altro che confermare l'ipotesi che entrambe le missioni siano esclusivamente dei programmi di addestramento.

Ocelot - Con la situazione giusta e la storia giusta tutti possono diventare come Snake. Anche i pivellini possono combattere come uomini esperti e questo addestramento fondamentale ci darà dati più che sufficienti per formulare altri programmi di questo tipo. Tu, Dead Cell, Olga, siete solo pedine che noi muoviamo per creare la simulazione perfetta…
Fortune - Allora avevate architettato tutto?
Ocelot - Tranne la comparsa del vero Solid Snake.

Che, come subito dopo si scoprirà, è rimasto coinvolto in questa faccenda grazie all'intervento di Liquid, che vive all'interno del corpo di Ocelot.
Forse è di nuovo necessario fare il punto della situazione. In **MGS2** il protagonista della vicenda scopre di essere rinchiuso in un addestramento in RV. Dal suo punto di vista quella è la realtà. Il giocatore/spettatore, invece, scopre di essere il protagonista di un'altra finzione: alcune entità, che esistono esclusivamente all'interno del testo, lo hanno studiato durante la partita.
La vera natura del progetto S3 viene finalmente rivelata nella parte conclusiva del gioco, prima del combattimento tra Raiden e Solidus, nelle comunicazioni via Codec tra Raiden, Rose e il Colonnello.

Colonnello - S3 non sta per Solid Snake Simulation ma per Selezione per la Sanità Sociale. L'S3 è un sistema per controllare la volontà e la coscienza dell'uomo. L'S3 non sei tu, un soldato addestrato per essere come Solid Snake, è un metodo, un protocollo, che ha creato delle circostanze che ti hanno reso quello che sei.
Rose - Quindi, come vedi, siamo noi l'S3, non tu.
Colonnello - Quello che hai provato era il test finale della sua efficacia.
Raiden - Ma è pazzesco!
Colonnello - L'obiettivo di questa esercitazione era determinare un metodo di questo tipo. Abbiamo usato Shadow Moses come paradigma pratico.
Rose - Magari tu avresti preferito un'ambientazione fantasy?
Colonnello - Abbiamo scelto quello scenario per via delle circostanze estreme. Era un test ottimale per testare la capacità di S3 di gestire le crisi. Se il modello è in grado di scatenare, controllare e risolvere quelle situazioni, lo sarà anche in qualsiasi evenienza. E ora ne abbiamo le prove. Abbiamo scelto te perché rifiuti di ricordare il tuo passato e sei portato a negare la realtà.
Rose - Volevi credere alle mie bugie.
…
Colonnello - Sei un rappresentante perfetto delle masse che dobbiamo proteggere. Tu hai accettato la finzione che ti proponevamo, hai ubbidito agli ordini e hai fatto tutto ciò che ti abbiamo chiesto. L'esercitazione è un successo totale… La tua personalità, le tue esperienze, i successi e le sconfitte sono semplici derivati. Il vero obiettivo era garantire che avremmo potuto generarli e manipolarli. C'è voluto molto tempo e denaro, ma visti i risultati ne è valsa la pena. Bene, ora basta con le parole e passiamo ai fatti, all'esercitazione finale. Raiden uccidi Solidus… Noi raccoglieremo i dati di quest'ultimo combattimento e poi considereremo chiusa l'esercitazione.

Anche se riluttante Raiden è costretto a combattere contro Solidus e quando l'avversario precipita dal tetto della Federal Hall inizia la parte conclusiva del gioco.

Raiden - Chi sono io veramente?
Solid - Nessuno sa veramente chi o cosa è. I ricordi che hai e il ruolo che ti hanno assegnato erano un peso che dovevi sopportare. Non importa se fossero veri o meno. Nel mondo non c'è una realtà assoluta. Molta di quella che chiamiamo realtà è una finzione e viceversa. Quello che pensi di star vedendo è vero quando il cervello ti dice che è vero.
Raiden - Ma… allora in cosa dovrei credere? Cosa lascerò di me quando non ci sarò più?
Solid - Possiamo dire agli altri di avere fede in quello in cui avevamo fede noi. Quello che abbiamo trovato così importante da spingerci a combattere. Non si tratta di avere ragione o torto, ma di quanta fede sei disposto ad avere. È questo a decidere il tuo futuro. Anche i Patriots sono una specie di finzione, a ripensarci. Senti, non stare a ragionare troppo sulle parole. Trova il significato dietro alle parole e poi decidi. Puoi trovare il tuo nome e il tuo futuro.
Raiden - Decidere per me stesso?
Solid - E qualunque cosa tu scelga sarà la tua scelta.
Raiden - Non so se potrei.
Solid - So che questa volta non hai avuto molta scelta, ma tutto quello che hai provato, che hai pensato nella missione, è tuo e quel che decidi di farne è una tua scelta.

La scena in cui Raiden getta via la Dog Tag su cui sono incisi i dati del giocatore sembrerebbe il momento cruciale in cui Raiden reclama la sua indipendenza e sceglie di agire autonomamente, ma subito dopo Kojima ribadisce esattamente il contrario. Raiden incontra Rose, ma sembra essersi dimenticato che lei, esattamente come il Colonnello, è un personaggio illusorio all'interno di un addestramento in RV (e per giunta uno degli strumenti più efficaci che l'S3 ha utilizzato per controllare Jack). Raiden è ancora all'interno della simulazione, ma sembra aver deciso di ignorare la cosa, forse, allontanandosi dal giocatore, ha perso quel briciolo di coscienza metareferenziale che gli permetterebbe di rendersi conto di essere solo il protagonista di un videogame. Raiden rappresenta il successo totale del progetto S3. Un essere che si lamenta ma obbedisce agli ordini, accetta il suo ruolo ed è disposto a credere alla finzione che gli viene proposta evitando di ragionare sulle sue incongruenze.
Il giocatore osserva tutto questo ed è libero di credere ciò che vuole. Raiden è rinchiuso in un mondo virtuale o le incongruenze del testo erano solo un malfunzionamento dell'intelligenza artificiale dell'Arsenal? In ogni caso è difficile ignorare il discorso metareferenziale che serpeggia in tutto il testo e ogni tanto arriva a interpellare direttamente il giocatore. Ma in fondo questo fa parte del gioco: creare l'illusione che un videogame sia in grado di "osservare" un il giocatore fa sentire l'utente stesso protagonista in prima persona di quello che è accaduto e ciò fa in modo che le riflessioni contenute nel testo lo coinvolgano più profondamente.
Tuttavia le parole di Solid rimbalzano ancora nella mente del giocatore "Quello che pensi di star vedendo è vero quando il cervello ti dice che è vero". Noi distinguono la realtà dalla finzione, il falso dal vero, in base alle nostre percezioni e alle informazioni di cui disponiamo.
Il che ci porta inevitabilmente alla seconda tematica principale contenuta nel testo: il rapporto tra informazioni, verità e potere.

[12] Anche il gesto con cui Solid afferma di possedere munizioni infinite (Snake indica la bandana che in **MGS** concedeva appunto questo "potere") potrebbe essere inteso in senso metareferenziale. In effetti non è chiaro se Solid possieda una coscienza metareferenziale o meno. Gli indizi in questo senso sono molto ambigui.

Di che cosa è fatta la verità?

La risposta che emerge dal testo di Kojima è evidente: la verità è fatta di informazioni, gli esseri umani distinguono il falso dal vero in base ai dati di cui sono in possesso. La verità deve essere costantemente ricostruita. Basta che un personaggio che riteniamo più autorevole ci fornisca nuove informazioni per costringerci a riconsiderare tutto ciò che è stato appreso fino a quel momento. Niente in **MGS2** è esattamente ciò che sembra. Facciamo solo qualche esempio eclatante: all'inizio del gioco il Colonnello afferma che la piattaforma di decontaminazione Big Shell è diventata un simbolo per la protezione dell'ambiente, ma proseguendo nel gioco si scoprirà che si tratta di un'immensa copertura per lo sviluppo dell'Arsenal Gear; Rose è in realtà una spia addestrata per controllare Raiden che inizialmente ha finto di amarlo per poi innamorarsene davvero; la missione di Raiden inizialmente è quella di impedire un disastro ecologico e di salvare il Presidente, laddove in realtà il biondo protagonista si troverà coinvolto nei piani di diversi personaggi, ognuno dei quali è intenzionato a utilizzarlo per perseguire i propri fini; gli straordinari poteri di Fortune sono stati simulati eppure lei dimostra di essere realmente dotata di capacità telecinetiche; il compito originario del gruppo speciale Dead Cell era quello di simulare attacchi terroristici per mettere alla prova i soldati alleati in RV (dei finti terroristi contro dei soldati che si sono allenati in una finzione, in certo senso è quello che sembra stia accadendo a Raiden), ma anche se il governo sostiene che il gruppo ha iniziato ha prendere troppo sul serio il suo compito, Vamp, prima del combattimento contro il protagonista del gioco, sostiene che sono tutte bugie.

In ogni caso tutto ciò che succede a Raiden fa parte di una simulazione il cui fine ultimo è quello di studiare il giocatore. Dal numero impressionante di colpi di scena che costringono Raiden (e di conseguenza anche il giocatore) a reinterpretare costantemente gli eventi appena accaduti emerge un concetto che Kojima non esista a ribadire attraverso le parole di Solid Snake.

"Nel mondo non c'è una realtà assoluta. Molta di quella che chiamiamo realtà è una finzione e viceversa. Quello che pensi di star vedendo è vero quando il cervello ti dice che è vero."

In **MGS2** la verità è frammentata in una miriade di punti di vista differenti. Ogni personaggio costruisce la propria versione dei fatti in base alle informazioni di cui dispone. Raiden (e a maggior ragione il giocatore), scegliendo quali sono le opinioni di cui fidarsi e superando il disorientamento causato da una tale mole di dati contrastanti, riesce a ricostruire una visione accettabile di quanto successo.

Abbandoniamo per un attimo il discorso metareferenziale legato al piano S3 inteso come Selezione per la Sanità Sociale e limitiamoci ad analizzare la coerenza dell'universo diegetico in cui agisce Raiden.

Solid Snake ed Otacon, dopo gli eventi accaduti a Shadow Moses, hanno fondato Philantropy, un'organizzazione anti Metal Gear. Nella prima parte del gioco Solid Snake sale a bordo di una nave che, secondo i dati raccolti da Otacon grazie ad un misterioso informatore, sta trasportando un nuovo modello di Metal Gear, un progetto segreto dei Marines: il Metal Gear Ray[13]. Il compito di Snake è di scattare delle foto alla macchina per rendere il progetto di pubblico dominio (raccogliere dati per informare l'opinione pubblica). Sulla nave arriva un gruppo armato interessato a impadronirsi del Metal Gear: è l'esercito di Sergei Gurlukovich, il padre di Olga. Con loro c'è anche Ocelot. Otacon si accorge che qualcuno sta monitorando le trasmissioni di Snake. Il nostro eroe, dopo aver messo fuori combattimento Olga, penetra nella stiva dove sono radunati i marines e scatta le foto necessarie a dimostrare il loro coinvolgimento nel progetto. Appena compiuta la sua missione gli uomini di Sergei circondano il capitano dei Marines per impossessarsi del Ray, ma Ocelot li tradisce e "si riprende" il robot per consegnarlo ai Patriots (in realtà sembra anche che stia collaborando con Solidus per incastrare Solid Snake). Ocelot uccide Sergei, affonda la nave facendo saltare le cariche di C4 e ruba il Metal Gear Ray. Prima di prendere il controllo del Ray, Ocelot è posseduto dal braccio di Liquid che coglie l'occasione per porgere i suoi saluti al fratello Solid.

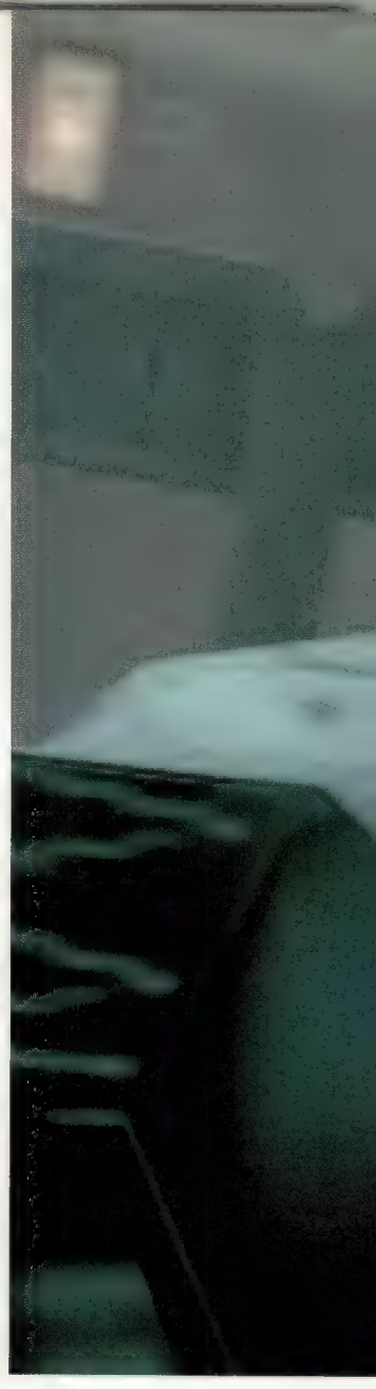
La narrazione degli eventi riparte da due anni dopo, nello stesso punto della baia di Manhattan in cui è affondata la nave. Il colonnello informa Raiden (che non ha ancora rivelato la sua vera identità[14]) che in quel punto, due anni prima, dei terroristi, Solid e Otacon, hanno fatto saltare una petroliera piena di greggio e il governo ha costruito la piattaforma di decontaminazione Big Shell per arginare il disastro ecologico (falso). Un gruppo di ex membri della squadra antiterrorismo denominata Dead Cell si è impadronito dell'impianto insieme ai soldati di un esercito privato russo guidato da Olga (vero); chiedono 30 milioni di dollari di riscatto o distruggeranno la piattaforma causando un terribile disastro ecologico (falso) e uccideranno il Presidente James Johnson (falso) tenuto in ostaggio (falso). Raiden deve infiltrasi nella piattaforma (vero), proteggere gli ostaggi e il Presidente (falso) e disarmare i terroristi (vero). Raiden è un membro di Fox-Hound e, anche se la squadra 10 della Marina è impegnata nella missione di salvataggio, deve agire segretamente. Raiden si infiltra nella struttura via mare e scopre che qualcun altro lo ha preceduto, ovviamente si tratta di Solid Snake.[15]

L'analista della missione ha avuto un incidente (probabilmente falso) ed è stata sostituita da Rose, la ragazza di Raiden. I terroristi si fanno chiamare "Sons of Liberty" (vero) e il loro capo si chiama Solid Snake (falso) ma il Colonnello dice che non può essere l'eroe di Shadow Moses poiché il famoso soldato è morto due anni prima affondando la petroliera (falso). La missione di Raiden è sotto il controllo diretto del Pentagono e ovviamente è Top Secret. Raiden incontra Vamp e Solid Snake[16] (travestito da soldato comune) lo salva dallo pseudo vampiro. Vamp, annusando Snake, capisce che in qualche modo lui e Solidus hanno qualcosa in comune, poi, dopo un maldestro attacco di Raiden, svanisce. Solid, rimasto solo con Raiden, si presenta sotto il falso nome di Iroquois Pliskin e spiega al pivellino che Dead Cell era un'unità di forze speciali antiterroristiche creata dall'ex Presidente George Sears[17] per simulare attacchi terroristici e mettere alla prova i soldati allenati in RV. All'inizio attaccavano centri governativi ma poi hanno cominciato a selezionare obiettivi civili e a causare vittime (non troppo vero). Quando il loro capo è morto in prigione (vero) l'unità ha cominciato a sbandare attaccando anche gli alleati U.S.A. (abbastanza vero). Iroquois dice che Solid è morto due anni prima (falso). I due si separano e Raiden incontra Fortune, scopre che l'intervento della Marina era solo una copertura per la sua infiltrazione e che sono state sistemate delle cariche esplosive per affondare Big Shell. Raiden, insieme a Solid, contatta Peter Stillman, esperto artificiere che gli aiuterà a localizzare e disattivare le cariche di C4.

Stillman è zoppo (falso, si finge invalido per non assumersi la responsabilità di un incidente causato dalla sua incapacità di disattivare un ordigno) ed è stato il maestro di Fatman (vero), l'esperto di esplosivi di Dead Cell. Fatman è un genio nel suo campo. L'errore di Stillman è stato quello di insegnargli i segreti del mestiere (il come fare) senza preoccuparsi di trasmettergli valori morali (il perché fare o non fare qualcosa). Incomincia ad essere introdotta la tematica dell'importanza della trasmissione delle informazioni, che poi verrà ripresa nella parte finale del gioco.

Stillman spiega a Raiden e a Solid come localizzare e disinnescare le bombe e i due si dividono per agire più in fretta. Durante le sessioni di disinnesco degli ordigni vengono rivelate nuove importanti informazioni via Codec: il capo del gruppo Dead Cell era il generale Jackson, il marito di Fortune (vero), che fu messo in galera (vero) per essersi appropriato di fondi governativi (falso). Jackson morì in prigione senza che i componenti di Dead Cell riuscissero a dimostrare la sua innocenza (vero). Vamp da bambino è rimasto sepolto vivo sotto una chiesa per due giorni in un attacco terroristico in cui sono morti i suoi genitori ed è sopravvissuto bevendo il sangue dei suoi famigliari, tuttavia il suo nome deriva dalle sue tendenze sessuali: Vamp è bisessuale[18] ed era l'amante di Scott Dolph, il comandante dei Marines ucciso nell'incidente accaduto due anni prima. Scott Dolph era anche il padre di Fortune. Ciliegina sulla torta, Vamp e Fortune sono molto intimi.

Fortune (vero nome: Helena Dolph Jackson) è ora a capo del gruppo (falso, è Solidus il capo). La ragazza sembra dotata di poteri soprannaturali (vero, anche se nella maggior parte dei casi si tratta di trucchi orchestrati dai Patriots). La sua fortuna in battaglia è la ricompensa per la disgrazie che gli sono successe nella vita: suo padre è morto nell'incidente nella baia di Manhattan, il marito è stato imprigionato ingiustamente ed è morto in carcere, la madre si è suicidata per la vergogna e lei ha abortito per lo shock. Il misterioso Mister X (si scoprirà più avanti che si tratta di Olga) fa la sua comparsa avvertendo Raiden della posizione di alcune mine anti uomo. Attraverso le comunicazioni via Codec si scopre che il padre di Olga era coinvolto nella rivolta di Shadow Moses. Stillman si accorge che tutte le bombe disinnescate sono piazzate nei posti sbagliati (sono dunque "false") ma quando si rende conto di essere caduto



[3] Sarebbe interessante analizzare l'evoluzione dei vari modelli di Metal Gear, sempre più simili ad esseri viventi piuttosto che a delle macchine. Nella tecnologia presente in **MGS2** il confine tra organico ed inorganico è in effetti molto sottile, se non addirittura inesistente.

[4] Il problema dell'identità di Raiden meriterebbe un'analisi più attenta. Non è un caso, infatti,che il personaggio possieda diversi nomi (Raiden, Jack, Jack The Ripper, Diavolo Bianco e non ultimo il nome del giocatore impresso sulla Dog Tag). Raiden inizialmente è un personaggio neutro e piuttosto asessuato per aiutare il giocatore ad immedesimarsi con esso (in fondo è un semplice vettore dell'utente). Rimandiamo ad altra sede l'approfondimento sull'ambiguo e complesso processo d'identificazione tra giocatore e protagonista nel videogioco.

[5] La similitudine tra **MGS** e **MGS2** è palese, d'altronde la missione a Shadow Moses è stato l'addestramento sostenuto da Raiden per affrontare questa nuova situazione. L'infiltrazione via mare, l'attesa dell'ascensore, tutto serve a creare un forte senso di dejà-vou che incomincia a costruire quel senso d'irrealtà che poi esploderà nella parte finale del gioco.

[6] La collaborazione tra Raiden e Solid meriterebbe anch'essa un'analisi a parte. Spesso tra i due c'è una vera e propria gara il cui l'esito è già determinato in partenza (ad esempio entrambi devono disinnescare lo stesso numero di bombe ed è Raiden a completare per primo il compito.)

[7] Il Solidus gemello genetico di Solid e Liquid rivelato alla fine di **MGS** per PSone.

[8] L'ambiguità sessuale sembra una costante in **MGS2**. I personaggi femminili di Olga e Fortune sono estremamente mascolini mentre alcuni di quelli maschili (Vamp, Fatman e lo stesso Raiden) hanno spiccati tratti femminili. Il problema è sempre il solito. l'identità (anche quella sessuale) è un costrutto e non un dato.

nella trappola ideata da Fatman ormai e troppo tardi e muore nell'inutile tentativo di disinnescare uno dei due "veri" ordigni. Raiden, invece, riesce a disinnescare la seconda carica. In ogni caso, il Colonnello dichiara che i terroristi di Dead Cell non hanno gradito l'intrusione di Raiden e che uccideranno un ostaggio ogni ora (probabilmente falso); Raiden deve salvare il Presidente (falso). Raiden incontra Fortune ma non riesce nemmeno a sfiorarla, in compenso colpisce Vamp in mezzo alla fronte, ma incredibilmente, l'affascinante bisessuale "risorge"[19].

Per complicare le cose Fatman, agendo in modo autonomo rispetto a Dead Cell, richiede la presenza di Raiden all'eliporto, minacciando di far saltare l'intera piattaforma. Fatman si crede un'artista e si è unito a Dead Cell solo per diventare il terrorista più famoso dell'universo. Dopo averlo sconfitto, Raiden riesce a rintracciare Ames[20], un membro dei servizi segreti, grazie all'aiuto del misterioso Cyborg Ninja (Mister X). Incontrare Ames è necessario per scoprire dove è tenuto nascosto il Presidente.

In realtà la chiacchierata con l'agente speciale si dimostra molto più istruttiva del previsto. L'incidente della petroliera è stato solo una copertura per nascondere il Metal Gear Ray all'interno di Big Shell (non è esatto, in realtà è la copertura dell'Arsenal Gear). Raiden riesce a ad ascoltare furtivamente una discussione tra Solidus, Ocelot[21] e Olga in cui si insinua che Fatman[22] e Raiden sono al servizio dei Patriots. Raiden scambia Solidus per Solid.

Ames spiega che il riscatto non esiste e che Dead Cell è intenzionata a far esplodere una bomba atomica sopra Manhattan per creare l'effetto Compton (la neutralizzazione delle apparecchiature elettroniche causata dal fortissimo impulso magnetico causato dall'esplosione di una bomba atomica) per "decapitare" il mondo occidentale di un "organo fondamentale" per il suo funzionamento. Il vero obiettivo di Dead Cell è di liberare Manhattan e fondare una repubblica indipendente, "Sons of Liberty", distruggendo un centro nevralgico del sistema informatico con cui i Patriots governano segretamente il mondo.

L'importanza del tema delle informazioni ritorna in modo evidente. La bomba atomica viene utilizzata per distruggere dati anziché cose poiché nel ventunesimo secolo il vero potere si basa sul controllo dell'informazione.

Ames è un alleato dei Patriots (quindi anche Raiden lo è, anche se in modo inconsapevole) e sostiene che il Presidente James Johnson non è un ostaggio ma si è unito spontaneamente al gruppo Dead Cell per non esser più un burattino nelle mani dei Patriots. La vera missione di Raiden potrebbe quindi essere quella di eliminare il Presidente anziché di salvarlo (vero). Dopo che sono state rivelate queste inquietanti verità Ocelot scopre Raiden, Ames muore improvvisamente (e si intuisce che Ocelot è anch'egli agli ordini dei Patriots) e il Cyborg Ninja aiuta il nostro eroe a togliersi dalla sgradevole situazione che si è creata.

Nonostante Raiden incominci a non fidarsi del Colonnello, prosegue nella sua ricerca del Presidente Johnson (teoricamente James non è affatto in pericolo).

Durante il combattimento contro l'Harrier, Raiden scopre che Iroquois Pliskin è in realtà Solid Snake e che a capo del gruppo terroristico Dead Cell c'è Solidus, il gemello genetico dell'eroe di Shadow Moses, nonché ex Presidente degli Stati Uniti sotto il nome di George Sears, mandante ultimo dell'operazione di Fox-Hound in **MGS** per PSone. Solid e Otacon si trovano sulla Big Shell per distruggere il nuovo Metal Gear e salvare Emma, la sorella di Otacon coinvolta nel progetto.

Prima di incontrare il Presidente, Raiden ascolta una trasmissione tra Olga e Ocelot in cui la figlia di Sergei sostiene di voler uccidere Snake (falso), prendersi i soldi del riscatto (che non esiste) e sciogliere l'esercito privato di suo padre (probabilmente vero).

Quando Raiden riesce finalmente ad incontrare James Johnson, il Presidente ammette di essersi unito a Dead Cell per ricattare i Patriots e diventare un membro del Comitato dei Saggi, un'organizzazione che governa segretamente il mondo in tutti i suoi aspetti: politici, economici e militari. La libertà e la democrazia del mondo occidenta-

[*] Stando alle sue parole Vamp non può morire perché è già morto una volta. Gli incredibili poteri di questa bizzarra creatura sono motivati nella parte finale del gioco in cui Ocelot rivela la vera natura del piano S3. Vamp è solo un personaggio pensato per ammaliare il giocatore con le sue incredibili capacità e suggestive frasi ad effetto.

[19] Tra le altre cose, Ames è anche il marito di Natasha Romanenko, l'esperta di armamenti presente in **MGS** per PSone

[20] Non dimentichiamoci che Ocelot sta segretamente lavorando per i Patriots.

[21] In effetti ciò è sia vero che falso perché Fatman agisce autonomamente me è una prova decisiva, e probabilmente inconsapevole, del piano S3 in qualsiasi modo lo si voglia interpretare

[23] Sono i Patriots a decidere chi sarà eletto presidente, non i cittadini americani
[24] Les Enfant Terribles in MGS per PSone.
[25] La frase che Ocelot rivolge a Raiden " Ci vediamo, caro il mio portatore" è un chiaro riferimento metareferenziale. In realtà Raiden sta "trasportando" il giocatore, che è il vero protagonista del piano S3
[26] Otacon aveva abbandonato la sorrelastra dopo la morte del padre che si era suicidato poiché aveva scoperto che il figlio era stato sedotto da sua moglie, la madre di Emma. Ovviamente E.E non sapeva niente di tutto questo

le sono solo coperture per far credere all'uomo comune di essere padrone del suo destino[23], mentre in realtà tutte le decisioni importanti sono prese dai Patriots. Le intenzioni di Solidus invece sono differenti: lui non vuole entrare nel Comitato dei Saggi ma sovvertire l'intero sistema. In origine Solidus faceva parte di un progetto[24] dei Patriots, ma dopo l'incidente a Shadow Moses, in cui aveva agito autonomamente, era stato destituito dalla sua carica. Con l'aiuto di Ocelot, Solidus era riuscito a nascondersi, assumere il comando di Dead Cell e conquistare la fiducia dell'esercito di Olga (in realtà Ocelot stava già organizzando l'S3 per conto dei Patriots). Solidus intende sconfiggere i Patriots utilizzando l'Arsenal Gear, il nuovo modello di Metal Gear nascosto sotto la Big Shell. L'Arsenal è una gigantesca postazione missilistica semovente collegata alla rete tattica delle forze armate americane ed è in grado di controllare il sistema militare di difesa degli Stati Uniti, ma ciò che più conta è che è un potentissimo mezzo per governare il mondo e mantenere stabile il sistema creato dai Patriots. Il sistema GW contenuto nell'Arsenal è in grado di modificare ed eliminare i dati contenuti nella rete informatica mondiale, in pratica può essere utilizzato per decidere cosa è vero e cosa è falso. Riemerge in modo prepotente la tematica del rapporto tra informazione e verità inevitabilmente legata alle problematiche riguardanti i mezzi di comunicazione, la censura e il potere.

A questo punto Raiden si trova di fronte ad dilemma: fermare Solidus e permettere che i Patriots governino segretamente il mondo o lasciare che l'ex Presidente degli Stati Uniti liberi il pianeta dal giogo occulto del Comitato dei Saggi causando una crisi su scala mondiale e una probabile recessione planetaria? Raiden, dimostrando una netta propensione antirivoluzionaria, sceglie la prima opzione e incomincia a cercare Emma, la sorella di Otacon, l'unica persona in grado di fermare l'Arsenal inserendo nel GW un virus informatico. Il Presidente chiede inutilmente a Raiden di ucciderlo per evitare che i terroristi possano lanciare l'attacco nucleare (se muore è impossibile armare il missile) ma alla fine è Ocelot ad eliminare Johnson[25] che spira tra le braccia del nostro eroe pronunciando commoventi parole ("Senza libero arbitrio non c'è differenza tra sottomissione e ribellione").
Vengono aggiunti nuovi pezzi nel complesso mosaico della verità: il Metal Gear Ray era un progetto indipendente dei Marines di cui i Patriots sono riusciti ad impossessarsi grazie all'aiuto di Ocelot (obiettivo secondario della stessa missione era far passare Snake ed Otacon per dei terroristi). È quindi evidente che Ocelot sta facendo il doppio gioco ai danni di Solidus, ciononostante Raiden continua a seguire gli ordini del Colonnello.
Prima di incontrare Emma, Raiden deve affrontare Vamp che, tanto per cambiare, svela altri dettagli importanti.

Innanzitutto, nonostante la morte di Johnson, il pericolo di un attacco nucleare non è sventato poiché l'Arsenal è in grado di lanciare un nuovo tipo di bomba termonucleare; in secondo luogo il gruppo Dead Cell è stato accusato ingiustamente di atti terroristici contro i civili. Raiden sconfigge il vampiro e incontra Emma, che ha creato sia il GW che il virus per distruggerlo e spiega al nostro eroe che l'Arsenal è un enorme sistema di censura in grado di catalogare, classificare ed eliminare le notizie. Impiegando quest'ultimo i Patriots possono modificare il passato e alterare la percezione del presente dell'uomo comune. Con l'aiuto di Solid, Raiden riesce a portare Emma nella sala dei computer dove Otacon l'attende per inserire il virus nel sistema GW. La ragazza è ferita mortalmente e muore tra le braccia del fratellastro di cui è segretamente innamorata[26]. Il virus di Emma non funziona correttamente e per salire a bordo dell'Arsenal, Solid, insieme al Cyborg Ninja (che qui si rivela essere Olga), finge di tradire Raiden in modo che il nostro eroe venga portato dalla ragazza a bordo del nuovo, gigantesco Metal Gear.
Quando Jack si risveglia, si scopre che in realtà lui è stato un bambino soldato addestrato da Solidus in una guerra civile non meglio specificata svoltasi durante gli anni '80 e che Olga è costretta a collaborare coi Patriots (sta quindi tradendo Solidus) perché loro hanno preso in ostaggio il suo bambino. La figlia di Sergei libera il nostro eroe e,

dopo le interferenze via Codec di cui abbiamo già ampiamente discusso, si scopre che anche Rose è una spia dei Patriots, ma nonostante ciò, si è veramente innamorata di Jack[27] e, come se non bastasse, è incinta. Ancora turbato da queste inquietanti rivelazioni, Raiden incontra Solid, e i due, dopo aver constato che il virus di Emma non ha ottenuto l'effetto desiderato, si preparano ad affrontare 25 Metal Gear Ray. L'eroe di Shadow Moses trova comunque il tempo per esprimere il suo punto di vista sulla tematica della verità ("Trova qualcosa in cui credere. E trovala da te. E quando l'hai trovata tramandala al futuro"). Solid affronta Fortune mentre Raiden si avvia verso lo scontro contro i Metal Gear Ray in cui apprenderà l'esistenza del piano S3. Finito il combattimento, Snake e Raiden vengono fatti prigionieri da Solidus, Fortune ed Ocelot. L'intelligenza artificiale dell'Arsenal è stata distrutta dal virus di Emma e Solidus intende scoprire i veri nomi dei Patriots esaminando le nanomacchine contenute nel corpo di Snake. Il suo vero piano infatti era di eliminare i 12 membri del Comitato dei Saggi mentre il gruppo Dead Cell impegnava i Patriots. Fortune vuole in ogni caso lanciare l'atomica per sterminare la gente che ha dato il potere ai Patriots. A questo punto Ocelot rivela la vera natura del piano S3: tutto quello che è successo (tranne la comparsa di Solid) fa parte di una messinscena architettata per studiare il giocatore. Ocelot vuole recuperare l'Arsenal e andarsene, ma, dopo che Fortune ha dimostrato di possedere realmente dei poteri soprannaturali, improvvisamente Liquid prende il controllo del corpo del formidabile pistolero. Si scopre che è stato Liquid a fornire le informazioni sull'Arsenal ad Otacon, anche lui è intenzionato ad uccidere i Patriots non prima di aver eliminato i suoi gemelli genetici. Solid si libera e si getta all'inseguimento del Ray pilotato da Liquid. L'Arsenal, con a bordo Solidus e Raiden invade Manhattan e i due si ritrovano sul tetto della Federal Hall dove si affrontano nel duello finale.

Prima del combattimento, attraverso le parole del Colonnello e di Rose viene rivelata la vera natura dei Patriots[28]. In realtà i Patriots non sono degli esseri umani ma dei principi, in particolare sono "quella disciplina e quella moralità a cui gli americani fanno sempre appello". Il fatto che questi principi siano i mandanti di una colossale operazione di censura e controllo su scala mondiale è la dimostrazione della presenza di un'evidente sentimento antiamericano che serpeggia all'interno di **MGS2**. Considerando che **MGS2** è stato un titolo vendutissimo anche negli Stati Uniti, l'opera di Kojima sembra proprio un moderno "Cavallo di Troia". Pur rendendo omaggio al cinema americano[29], in tutto il videogioco sono disseminati numerosi "elementi di disturbo" che trasformano un testo che potrebbe sembrare una semplice copia dei modelli a cui si ispira in un'opera che reinterpreta quegli stessi modelli in modo critico per realizzare qualcosa di completamente diverso. La paperella che galleggia nell'acqua nei livelli sommersi, i soldati che guardano i porno, il Marines in mutande durante l'adunata e in generale tutte le battute comiche che improvvisamente trasformano la solennità della narrazione in una farsa demenziale, possono essere interpretate come elementi di disturbo appositamente inseriti per prendere le distanze da un certo modo di fare cinema nel momento stesso in cui lo si utilizza[30]. Le frasi antiamericane disseminate in tutto il testo (solo per fare qualche esempio eclatante: "Americani… sparate alle donne?"[31], "Agli americani piace troppo il suono della loro voce"[32], "Gli americani ci hanno preso tutto: dignità, amici, terra"[33].) sembrano far parte di una critica mossa alla società americana, società di cui, nell'opera di Kojima, vengono sottolineati i punti deboli: le contraddizioni del suo sistema di valori e le problematiche legate al controllo dell'informazione a cui va incontro il modello democratico nel moderno mondo informatizzato.

Rose e il Colonnello sostengono che la possibilità di memorizzare in modo permanente i dati concessa dall'evoluzione dei sistemi informatici ha sovvertito il naturale processo di selezione delle informazioni su cui si è sempre basata la stabilità della società. Non esistendo nessun meccanismo di censura, i dati, siano essi falsi o veri, si accumulano generando un sistema incoerente in cui ognuno può ritagliarsi la sua verità. I Patriots vogliono quindi creare un contesto coerente per dare all'uomo comune una visione unica della realtà anziché un sistema schizofrenico di verità parziali.[34]

"Tutti si ritirano nelle loro comunità ben protette, timorosi. Rimangono nelle loro piccole tane immettendo quelle "verità" che gli servono nella grande doaca della società. Le diverse verità cardinali non si scontrano né si armonizzano fra loro, tutte rimangono valide, ma nessuna ha ragione. Qui non ci può essere nemmeno la selezione naturale. Il mondo sta soffocando nella "verità". In questo modo avremo la fine del mondo, non un Bang ma un gridolino. Noi cerchiamo di fermare questo processo. È la nostra responsabilità come governanti, dobbiamo filtrare le informazioni per stimolare l'evoluzione della specie."

I Patriots sostengono che l'individuo, a causa della sua meschinità e della sua incoerenza, non è in grado di decidere che cosa è vero, poiché la sua scelta sarà sempre influenzata dai suoi interessi privati. Gli essere umani sono una specie immatura incapace di esercitare il libero arbitrio in modo corretto e i moderni mezzi digitali hanno dato troppo potere al singolo.

A questo punto sorge spontanea un domanda: qual è l'opinione di Kojima? È meglio servire il potere nella sua missione di censura o lasciare l'uomo libero di scegliere quello in cui credere?

Dopo il combattimento con Solidus, nel quale il clone di Solid rivela di aver ucciso i genitori di Raiden, l'eroe di Shadow Moses ripete il solito discorso sulla necessità di scoprire ciò in cui si crede per tramandarlo alle generazioni future, ma Raiden non ha fatto altro che eseguire gli ordini dei Patriots fino all'ultimo e, alla fine, sembra aver rimosso "gli elementi di disturbo" per accettare acriticamente la verità confezionata dal Comitato dei Saggi. Quello che apparentemente è un lieto fine (i due eroi che si incontrano accompagnati da una musichetta rilassante, i consigli paterni di Solid, la riunione con l'innamorata, il mondo è salvo) è in realtà una finale tragico raccontato attraverso il registro generalmente utilizzato nei lungometraggi hollywoodiani. In realtà Raiden si è dimostrato un servo eccellente dei Patriots, un rappresentante perfetto delle masse che questi principi vogliono governare, un individuo che si illude di essersi ribellato quando, invece, ha spontaneamente rimosso quei dettagli della verità che lo costringerebbero ad ammettere di essere stato solo una pedina in un gioco architettato da altri e non l'artefice del proprio destino.

Probabilmente le parole di Snake esprimono l'opinione di Kojima, ma il comportamento di Raiden aggiunge delle sfumature di senso che alterano in modo irreversibile il loro significato: è vero, bisogna scegliere ciò in cui credere, ma anche non chiudere gli occhi di fronte alle contraddizioni per non cadere nell'illusione che la verità sia unica e definitiva. La verità non è un dato ma un costrutto instabile, il frutto di un processo mai concluso e continuamente rinegoziabile, questo sembra il significato profondo di **Metal Gear Solid 2**.

Raiden getta via la piastrina di riconoscimento con incisi i dati del giocatore, Solid dice che salverà il figlio di Olga e parte alla ricerca dei Patriots, Rose è in cinta e sembra innamorata di Jack.

Dopo la lunga sigla finale la voce di Otacon conclude il gioco affermando che i Patriots sono morti 100 prima; significa forse che i principi di disciplina e moralità alla base della società americana sono già da tempo maschere vuote? Alla luce di quanto affermato in questa analisi l'ipotesi sembra plausibile.

Conclusioni

Sono ancora molti i dettagli da analizzare nell'opera di Kojima[35] e le tematiche secondarie che abbiamo dovuto trascurare in questa analisi per evidenti problemi di spazio, tuttavia ci sembra di aver evidenziato il senso di un testo la cui lettura e comprensione non è sempre così semplice.

In effetti **MGS** per PSone era un'opera molto più equilibrata (filmati meno invadenti, discorsi metareferenziali meno espliciti, meno versioni differenti degli stessi fatti e soprattutto meno sottotrame intricatissime) mentre **MGS2** è forse fin troppo ricco di contenuti interessanti.

In ogni caso il videogioco di Kojima possiede una strategia narrativa intrigante ed è un ottimo esempio di che cosa possa realizzare un valido autore sfruttando le potenzialità di questo nuovo mezzo di comunicazione (stiamo parlando del videogioco).

Ci sembra giusto concludere citando le parole di *Can't say goodbye to yesterday*, la canzone che accompagna i titoli di coda di **MGS2**. Ovviamente non allegare la traduzione del testo in italiano fa parte del gioco.

I can't say good-bye to yesterday, my friend
'Cause I know how good it has been
Face it forever, here I stand, come what may
In the old in the new yesterday

It's there that I'll find
In a peace not warm
And dreams that I let slip away
I'll find the joyfulness I'm looking for
Way back in yesterday

[27] Il rapporto tra Rose e Jack è quindi completamente basato sulla finzione poiché entrambi hanno nascosto la propria vera identità al partner, cosa di cui si rende conto lo stesso Raiden "Ero innamorato, o pensavo di esserlo, di una persona che non esiste. Cercavo di essere qualcuno che non ero amando qualcosa che era falso"

[28] Inevitabilmente il discorso assume un significato metareferenziale.

[29] Gli esempi a riguardo sono così numerosi che non vale nemmeno farne un elenco.

[30] Kojima ad esempio abusa consapevolmente del "colpo di scena", che è un elemento molto comune in un certo tipo di cinema americano, per creare un effetto diametralmente opposto: invece di rivelare la verità non fa altro che confondere e disorientare il giocatore/spettatore. Anche l'uso retorico ed eccessivo dei rallenty o di certi gesti oltremodo epici (la stretta di mano all americana tra Solid ed Otacon è sicuramente un ottimo esempio) possono essere considerate esagerazioni consapevoli dell'autore.

[31] Olga, prima del combattimento con Solid

[32] Ocelot, quando s'impossessa del Metal Gear Ray all'inizio del gioco.

[33] Il padre di Olga prima di essere ucciso

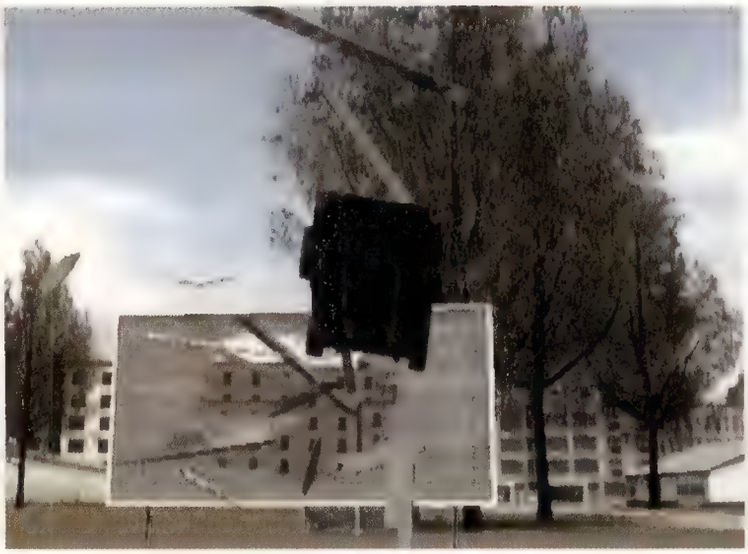
[34] Sfortunatamente il problema è d inquietante attualità

[35] La simulazione delle telecamere, la presenza ossessiva di dispositivi ottici, la questione della rigiocabilità e il modo in cui **MGS2** si adatta all'utente sono solo alcuni dei temi che meriterebbero un'analisi a parte.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA/EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **REFLECTIONS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Stuntman

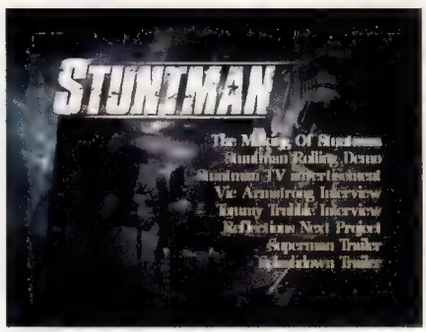
Reflections prosegue sulla strada dell'originalità che ha imboccato al momento del salto dal mercato degli home computer a quello delle console. Ma...



di giuseppe de riso

Dopo essersi distinto sulla scena Amiga con quello **Shadow of the Beast** che rappresentò la prima, vera dimostrazione di forza della complessa architettura hardware studiata da Jay Miner, il valente gruppo britannico è uno dei pochi team d'Europa, in quegli anni feudo del signorotto Commodore, ad aver compiuto indenne il grande esodo verso il nuovo territorio che gli sconvolgimenti operati dall'ingresso di Sony nell'industria andavano modellando giorno dopo giorno. Fu **Destruction Derby** a traghettare Reflections attraverso la palude stigia che conduceva al neonato mercato PlayStation, ma solo con la serie di **Driver** la software house di Newcastle lascerà le proprie impronte sul marciapiede di un immaginario Chinese Theater dedicato al mondo dei videogiochi. In entrambi i casi la squadra fondata da Martin Edmondson era stata capace di fornire un punto di vista per certi versi nuovo al genere dei racing games, combinando in maniera inedita manovre spettacolari a elaborate routine comportamentali dei veicoli. Lo scopo che si è proposta con **Stuntman** è quello di dar vita a uno schema di gioco *sui generis* che muove le premesse dal serbatoio di idee e contenuti sviluppati nelle due storici franchise a 32bit.

L'obiettivo è quello di far fare carriera ad una controfigura del mondo del cinema d'azione, aiutandola a completare con successo le riprese dei passi più spericolati di sei action movie alla guida di diversi mezzi di trasporto (quasi esclusivamente auto). Corse contromano in autostrada, balzi contro le vetrate dei grattacieli, capitomboli tra esplosioni rutilanti e falcate tra treni che si incrociano sono situazioni all'ordine del giorno in **Stuntman**. Ogni set ha un'ambientazione a tema: si passa dalle atmosfere di periferia di una serie come *Hazzard* a quelle più raffinate dell'agente al servizio di Sua Maestà, passando per i mega edifici asiatici di Bangkok. Ma si tratta solo di premesse interessanti che non trovano riuscito compimento nel prodotto finito. Alla guida del veicolo affidatoci occorre attraversare un percorso all'interno del quale eseguire un numero prestabilito di acrobazie segnalate via radio da un supervisore, ma la loro identificazione è resa più intuitiva da una serie di icone disposte vicino all'elemento con cui interagire. Almeno il 75% degli esercizi funambolici va portato a termine al fine di ottenere il lasciapassare per il ciak seguente, come pure una serie di bonus il cui numero è tanto più elevato quanto la percentuale conseguita. Oltre a ciò, il giocatore deve fare i conti con il fattore tempo. Siamo pur sempre all'interno di un film ed è necessario attenersi ai tempi d'esecuzione che ogni stunt esige; per questo motivo si è deciso di frazionare le locazioni delle riprese in un numero variabile di tratti delimitati da dei checkpoint disposti a brevissima distanza tra loro. Nella maggior parte dei casi già al momento del via si dispone di uno scarso numero di secondi per completare le operazioni necessarie; da qui l'obbligo di schizzare a tavoletta da un checkpoint all'altro per ottenere di volta in volta quella manciata di secondi utili per arrivare alla fine. Il tempo è quindi una spada di Damocle perennemente sospesa sul capo dell'utente e che gli rende impossibile concedersi anche un solo secondo di libertà. A complicare le cose ci pensa la disposizione interna dell'attrezzatura scenica che non solo ricrea una completa illusione di realismo fisico e scenografico ma si identifica al tempo stesso col cardine su cui si ruota il gameplay nel suo complesso. Tutto ciò che brulica sul set è pensato per ostacolare lo stuntman durante il disbrigo delle sue evoluzioni già di per sé estremamente rischiose: cominciano le riprese e il primo incarico accollatoci è quello di superare per il fianco destro un'auto in corsa che si affaccia all'orizzonte. Incalzati dai pochi secondi a disposizione, si preme sull'acceleratore per fare quanto richiesto, ma un camion di cui si ignorava l'esistenza compare improvvisamente da un lato della strada travolgendo la nostra vettura. E' il Game Over. Qualche secondo di caricamento concede di pregustare la propria rivalsa; ora si è a conoscenza del pericolo in agguato ed evitarlo sarà un gioco da ragazzi. "Ora ti aggiusto io" si consola il videoplayer con aria marpiona. Il gioco riparte e con una manovra da pilota di formula uno sgusciamo come anguille tra l'auto e il camion. "Travolgi quelle casse!" ci gridano immediatamente dopo dalla regia, ma proprio un attimo prima di poterlo fare sbuca un montacarichi al quale non possiamo fare altro che lasciare qualche pezzo di vettura come ricordo. E' di nuovo Game Over. Nei secondi di caricamento che lo separano dal tentativo seguente, il giocatore brama la rivincita su quello che ora viene percepito quasi come un ingiusto sopruso. E via così, in un valzer incessante di trappole e "sor-



*Gli extra inclusi nel DVD annoverano interviste e un inedito trailer di **Driver 3**.*

Oltre alla modalità principale è presente un'arena nella quale sbizzarrirsi a creare stunt personalizzati tramite accessori il cui numero aumenta in base ai progressi compiuti.

prese" inserite con piacere deliberato che abbraccia il sadismo. L'unica possibilità per uscire vincenti dalle sfide proposte consiste in uno stancante lavoro di memorizzazione degli elementi del set e delle procedure da seguire con devota osservanza. Si potrebbe affermare che questa fruizione di tipo empirico "impara-crepando-e-ritenta" è comune in ambito videoludico, tanto da poter essere legittimamente portati a pensare che essa sia un tratto connaturato al videogioco inteso nella sua interezza. Il problema è che in **Stuntman** il giocatore è costretto a prendere decisioni repentine relativamente a circostanze che si susseguono a ritmo isterico e che non variano mai. Una volta capito il da farsi non si ha altra scelta che seguire all'infinito la stessa strategia mediante una serie continua di iterazioni dall'effetto quasi ipnotico. Ogni partita sembra l'una la fotocopia dell'altra in accordo a uno schema che si ricollega atavicamente a quello degli arcaici giochi su laser disc. A meno di non adorare (letteralmente) questo impianto di gioco, riesce difficile provare genuino divertimento dalle incessanti umiliazioni derivanti da sconfitte che un design malaccorto infligge senza via di scampo fintantoché non ci si confronti con esse almeno una volta. Nel cuore democratico del giocatore la frustrazione compie una bruciante ascesa sociale passando dalla condizione di immigrata con diritto di cittadinanza a quella di Primo Ministro, per instaurare infine una vera e propria monarchia. Poche ore di gioco sono già sufficienti perché i primi sintomi di collasso del sistema nervoso comincino a manifestarsi. Solo quando si è padroni del copione da seguire e l'ago bilancia pende con maggiore equilibrio anche verso il giocatore si riesce ad apprezzare il potenziale adrenalinico del titolo Reflections. Non c'è un attimo per riprendere fiato e l'incertezza che scaturisce dalla consapevolezza che al minimo tentennamento si è fuori può rappresentare uno stimolo elettrizzante per gli amanti delle imprese estreme condotte sul filo di lana. Ironicamente il ritmo atroce dell'azione cozza con la lentezza ma soprattutto la frequenza dei caricamenti.

Ben riproposta è la peculiare atmosfera del mondo degli stuntmen, di quella parte del mondo cinematografico che vive, per così dire, nell'ombra; ma benché emani nel suo insieme un certo fascino, non è possibile soprassedere sulla struttura slegata ed episodica in cui i diversi elementi si mescolano in maniera feconda e versatile. Si corre, schiva e salta in situazioni spregiudicate percepite presto come fittizie. In questo, **Stuntman** riesce fin troppo efficacemente a restituire la sensazione di essere dentro a un film: tutto sembra simulato e il giocatore si sente una marionetta appesa ai fili mossi da un burattinaio indifferente in un palcoscenico messo in piedi per l'occasione.

Nonostante la realizzazione dignitosa e una piacevole grafica, menzione d'onore meritano gli algoritmi per la simulazione dei parametri fisici cui molti degli elementi dello scenario dipendono per i loro movimenti. I pezzi dell'auto cedono realisticamente agli urti così come gli oggetti travolti al nostro passaggio, influenzando tanto l'estetica quanto il gameplay; il livello di danneggiamento della vettura ai colpi viene valutato in base a fattori come massa, punto d'impatto e velocità di movimento. A mortificare questo buon risultato interviene un frame rate "saltellante" (eufemismo) le cui ripercussioni compromettono il feeling che si instaura tra utente e veicolo giacché a volte non si riesce a governarlo come si vorrebbe, faccenda piuttosto grave per un titolo che fa della precisione e della velocità requisiti imprescindibili per ottenere la gloria.

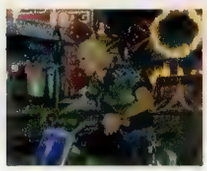
Per concludere, con **Stuntman** è quasi palpabile lo sforzo profuso nel tentativo di interpretare ancora una volta il racing game in maniera atipica, di uscire dagli schemi, dalla routine, affidandosi a quella che è indubbiamente un'idea dotata di grande fascino e dalle intriganti opportunità. Un'idea che però trova nel complesso maldestra espressione in un sistema di gioco prigioniero di reminiscenze e buone intenzioni che assumono più i connotati dell'esperimento che quelli di un videogioco dai lineamenti compiuti e ben definiti. Una superficiale manifestazione del culto dell'esteriorità fine a se stessa che, pur riconoscendole il merito di fare un tentativo serio per non confondersi nella valle di epigoni, non riesce a sfondare il muro della settorialità di quell'utenza particolare che è l'unica in grado apprezzare fino in fondo l'ultima opera di Reflections.

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Freekstyle

La collana EA Big si arricchisce di un altro titolo che fa ancora leva sull'ultra collaudato meccanismo ludico di **SSX**. E' giunto forse il momento di voltare pagina?



Oltre che con l'impervia morfologia dei tracciati, il giocatore deve vedersela anche con alcuni elementi mobili del fondale come massi rotolanti, alberi sradicati, barriere semoventi e (in foto) barili esplosivi.

di francesco**matarrese**

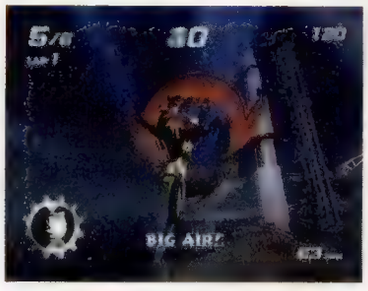
Siamo a quattro. Dopo l'esordiente **SSX** EA ha continuato a sfruttare il successo dell'innovativa meccanica di gioco basata sull'equazione acrobazia=boost, dapprima col sequel, **SSX Tricky** e poi col nevoso **Sled Storm**, per finire ora con il reinterpretare in chiave funambolica il pericoloso ma affascinante mondo del motocross in questo **Freekstyle**.

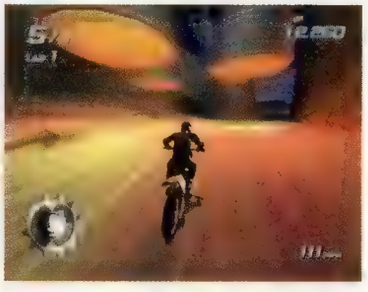
Come consuetudine, il gioco offre tre modalità di gioco: accanto all'opzione Circuit, vero cuore del titolo, compaiono i modi Single Race (gara singola), da giocare soprattutto in 2 in split screen, Freestyle (si gareggia in piccole arene con lo scopo di fare più punti o colpire per primi un certo numero di scatole) e Freeride che, come il nome lascia intendere, permette di esercitarsi sui circuiti sbloccati per battere record o semplicemente per scovare tutte le numerose quanto indispensabili scorciatoie da sfruttare nell'ostico Circuit. Di fatto, le differenze con gli altri titoli Big risiedono quasi esclusivamente nella presenza della motocicletta in luogo dello snowboard o della motoslitta. Anche il team di sviluppo deve avere intuito che il senso di déjà vu sarebbe stato forte ed ha ben pensato di implementare alcune varianti. Come già visto in **Sled Storm** ed **SSX**, la corretta esecuzione di un'acrobazia va ad incrementare la barra del boost che, a sua volta, consente alla moto di raggiungere una velocità estrema (opportunamente rappresentata dal generoso uso del motion blur) indispensabile per compiere salti più alti ed acrobazie combinate e complesse. In **Freekstyle** quest'ultimo aspetto è ulteriormente valorizzato perché finalizzato al riempimento di una seconda barra, quella del Freekout, ossia uno stato di grazia velocistica ottenuto mediante l'esecuzione, a barra completamente piena, di un super trick: la pressione contemporanea dei quattro tasti dorsali quando il mezzo è in "volo" provoca un arresto del tempo ed una rotazione della visuale alla *Matrix*, con il risultato finale di una spettacolare accelerazione del motociclo che dura fintanto che si compiono, entro un preciso e ristrettissimo tempo, ulteriori evoluzioni o fino alla prima, inevitabile, rovinosa caduta.

Al pari di quanto proposto nella modalità di gioco principale di **SSX**, in quella di **Freekstyle** il giocatore è chiamato ad affrontare in sequenza ognuno dei 6 circuiti proposti (a cui vanno aggiunte le 3 arene della modalità Freestyle), compiendo tre lunghissimi giri con l'obbligo del piazzamento nel podio per le prime due gare e della vittoria nella volata finale. Tuttavia, uno dei punti deboli di **Freekstyle** risiede proprio nella reiterazione di questa soluzione: alla luce della notevole lunghezza dei tracciati, il compimento di tre tornate è un'operazione tutt'altro che di breve durata e spesso si finisce con l'eseguire due giri perfetti per compiere poi un errore di deconcentrazione proprio all'ultimo round. E quando è imperativo arrivare primi, non è bello. Considerando che l'intelligenza artificiale è tarata come in **F-Zero**, per cui non si riesce mai, di fatto, anche con una guida impeccabile, a distanziare notevolmente gli avversari, il sorpasso da parte di tutti o quasi i cinque contendenti è sempre in agguato (e talvolta ingiustificato), e pertanto la perdita del piazzamento necessario al passaggio alle gare successive. Questa eccessiva macchinosità del sistema di avanzamento finisce per scoraggiare anche i più pazienti dal tentare di proseguire nella simulazione, tanto più che il salvataggio è possibile solo fra un circuito e l'altro piuttosto che fra un round e l'altro.

Ognuno degli otto personaggi selezionabili (solo 3 all'inizio) può essere upgradato distribuendo i °∞punti esperienza°± ottenuti a fine gara per aumentarne la velocità, migliorarne la capacità di atterraggio e l'abilità salterina, accelerarne l'esecuzione dei trick e potenziarne l'effetto boost. Così come **SSX** offriva progressivamente nuove tavole da snowboard ognuna latrice di specifiche caratteristiche prestazionali, allo stesso modo **Freekstyle** prone nuove motociclette dal differente grado di bilanciamento fra velocità, accelerazione e maneggevolezza. Insomma, niente che non si sia già visto almeno un paio di volte nel corso dell'ultimo anno.

Dal punto di vista grafico, il gioco non delude di certo e segna un ulteriore passo in avanti nell'evoluzione del motore





*Zone fangose punteggiano i percorsi sterrati di **Freekstyle**, spesso all'interno delle curve in prossimità di trampolini. Evitarli è quindi imperativo se ci si vuole produrre in una salto adeguatamente imperioso.*

*Inclinando la moto in avanti o in dietro è possibile gestire in volo la gittata dei salti. Assimilare questo comportamento è fondamentale per affrontare lunghe sequenze di dossi senza compromettere la velocità. Un po' come accade in **ATV Off-Road**.*

poligonale sviluppato per **SSX**. La netta sensazione di velocità è brillantemente resa grazie alla fluidità concessa dai costanti 60 fotogrammi al secondo dell'animazione (niente singhiozzi alla **SSX** per capirci), inattaccabili nemmeno dalle situazioni più complesse come la partenza o durante i balzi più stratosferici che consentono di ammirare enormi panorami poligonali distendersi fino all'orizzonte. Notevole anche la rappresentazione del fuoco, impiegato non solo nel gioco ma anche nei menu, a confessare la soddisfazione del team di sviluppo per la riuscita di un simile effetto. Aiuta indubbiamente il compito dell'engine l'uso di texture modeste, una palette di colori non eccessivamente ampia e vivace, nonché la latitanza di un sistema di anti-aliasing e flicker-filtering (presente in vece negli altri giochi di EA Big) risultante nel "tremolio" di alcuni elementi dei fondali, soprattutto quelli interessati dall'accostamento di colori chiari e scuri. Un difetto, quest'ultimo, davvero evidente solo se lo si va a cercare. Buone, ma prive (per ovvi motivi) della fluidità garantita dal motion capture, le animazioni dei protagonisti impegnati nell'addomesticamento delle moto e nell'esecuzione dei tricks, così come senza infamia e senza lode sono l'effetto sonoro dei motori, tipicamente singhiozzante, ed il classico accompagnamento rockettaro sorvolato qua e là dall'ormai abituale commento tecnico-esaltante-rimpoverante dello speaker.

Punto forte di **Freekstyle** è l'ottima governabilità del mezzo. Lacuna determinante in **Sled Storm**, il sistema di controllo della motocicletta e la fisica che le governa sono qui precisi e mai nervosi o incomprensibili, esimendo il giocatore dal fare costantemente i conti con la sorte ad ogni salto e successivo atterraggio. Spesso si finisce per non "chiudere" in tempo un'acrobazia solo per l'eccessiva ingordigia che spinge a compiere più evoluzioni di seguito pur non avendone il tempo al fine di riempire più repentinamente la barra del Freekout. Al contrario di quanto avveniva con le motoslitte, in **Freekstyle** l'atterraggio con la motocicletta su superfici sconnesse come rocce, paletti e quant'altro sia estraneo al terreno di gara non causa necessariamente una rovinosa caduta ed il disarcionamento sistematico, cosa senz'altro gradita e che rende meno frustrante un'esperienza di gioco già appesantita dalla lunghezza e dalla difficoltà delle gare. Come nei precedenti episodi, si conferma la necessità di scovare ed utilizzare le scorciatoie di cui sono disseminati i circuiti. L'esito delle gare dipende in gran parte dal tempestivo sfruttamento delle vie alternative segnalate spesso da un cartello e ancor più spesso nascoste per bene tra gli elementi del paesaggio.

Freekstyle è però anche un valido gioco multiplayer. In modalità Single Race due giocatori possono sfidarsi in split screen verticale, oltre che in un frenetico testa a testa, anche nel divertentissimo Countdown (conto alla rovescia), in cui partendo da un punteggio pari a due milioni e con due giri a disposizione, bisogna tagliare il traguardo prima dell'avversario, compiendo simultaneamente più acrobazie possibili per incrementare il decrescente bottino di punti ed ottenere un punteggio finale superiore. Anche la modalità Freestyle offre vari modi di gioco in due, tutti sufficientemente articolati da assicurare una notevole dose di divertimento in compagnia ed una aumento generale della rigiocabilità del prodotto.

In buona sostanza, le novità di questo **Freekstyle** sono davvero poche ed insufficienti a consigliarne l'acquisto. La vastissima gamma di tricks da compiere (ce ne sono oltre 100), di personaggi, moto e circuiti più o meno segreti da sbloccare, fanno solo da cornice ad un ossatura di gioco ampiamente riciclata e neppure i notevoli miglioramenti apportati all'engine poligonale riescono a dare un senso estraneo al commerciale a quest'ultimo prodotto Electronic Arts. Consigliato a chi non può fare a meno di giochi "alla **SSX**"; sconsigliato a chi aspetta ancora un'evoluzione del genere.

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **POLYPHONY DIGITAL** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-6 SPLIT-SCREEN/iLINK**

Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva

È la passione per l'auto a guidare Polyphony Digital, o la squallida politica dell'aggiornamento finalizzata al massimo rendimento con il minimo sforzo? Incredibile a dirsi, ma la risposta giusta sembra essere la prima…

I buffissimi Pod di Toyota sono protagonisti di una competizione specifica su un apposito circuito, a metà strada tra la gimcana tra i birilli e il classico ovale. Vedere queste vetturette scodinzolare ed esprimersi coi loro LED è un vero spasso…

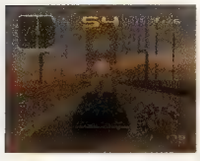
di erikpede

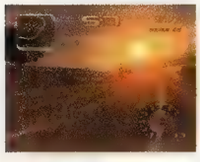
Adetta di Kazunori Yamauchi, la serie **Gran Turismo Concept**, che con questa edizione europea raggiunge il tetto delle tre uscite (una in Giappone, una in Corea e una, per l'appunto, nel Vecchio Continente), ha il solo scopo di "adescare" chi non ha mai provato **Gran Turismo** o un gioco di guida in generale. E in questo, francamente, riesce in pieno. Il fascino che **GTC** è in grado di esercitare sul giocatore occasionale, infatti, è assolutamente innegabile: sfuggire alla tentazione di mettersi al volante di un nutrito gruppo di vetture nuovissime o addirittura ancora allo stadio di prototipo, per di più con l'ausilio di un modello di guida accessibile e di una struttura semplicissima, è praticamente impossibile per chiunque abbia un minimo di passione per i motori e prenda i videogiochi come un sano svago, un passatempo con cui cimentarsi in modo rapido e indolore. E **GTC** pare fatto apposta per questo tipo di fruizione, forte com'è di un impianto di gioco basato sull'acquisizione progressiva di vetture via via più bizzarre e accattivanti, da conquistare andando a vincere le 10 gare disponibili (5 tracciati, più le relative versioni "reverse") sia al livello di difficoltà standard, sia a quello intermedio (spiacenti, ma al livello più elevato non si vince un accidente). Gare che, tra l'altro, vanno sbloccate ottenendo un determinato tempo in un giro di prova preliminare, incamerato il quale si guadagnano il possesso di ulteriori bolidi a quattro ruote e la convinzione di essere degli assi del volante, visto che è piuttosto difficile mancare la medaglia d'oro al primo tentativo. Così come è assai arduo, del resto, accomodarsi su un gradino del podio più basso del primo in qualsiasi gara, indipendentemente dal livello di difficoltà prescelto e dagli aiuti selezionati (si può optare per l'abbinamento tra antipattinamento e controllo della trazione, disinserire solamente quest'ultimo – il cui puntuale intervento nelle curve più ostiche taglia l'erogazione della potenza in maniera un po' troppo decisa – oppure scegliere il contatto diretto tra le ruote e l'asfalto, senza alcuna mediazione elettronica). **GTC**, in altre parole, è un prodotto studiato per dare soddisfazioni immediate, sin dal primo giro in pista, e anche in questo riesce senza problemi. Il piacere di guida è alle stelle, il comportamento dinamico delle vetture consente una condotta di gara sregolata ed esaltante, la giocabilità prende il sopravvento sulla chimera del realismo a tutti i costi e la fisica che regola i movimenti delle auto, pur prestando il fianco a qualche critica, brilla per il compromesso tra ragionevolezza e accuratezza, soprattutto nel caso delle trazioni anteriori di media potenza (davvero affascinante il passaggio graduale dal sottosterzo al sovrasterzo, determinato dalla parzializzazione del gas e dal corretto dosaggio dell'azione sul volante). Le prestazioni delle macchine non sono sempre in linea con quelle delle rispettive controparti reali e l'assortimento delle vetture in gara talvolta è incoerente (una Mazda 6 in assetto da competizione su strada impegnata in un rally?), ma non fa niente – in **GTC** si vince subito, si umiliano gli avversari digitali inebetiti e all'occorrenza si dispensano generose sportellate, meglio ancora se a riceverle sono amici e parenti alle prese con il DualShock2. E, dettaglio tutt'altro che insignificante, mentre si corre verso la gloria non si può fare a meno di restare a bocca aperta di fronte alla resa grafica delle vetture, modellate con una cura che non ha eguali e animate in modo ineccepibile, con tutto il loro bagaglio di rollii in curva, trasferimenti di carico e derapate. Qualche maligno potrebbe obiettare che la complessità delle auto poligonali cambia "a vista", che le ombre ogni tanto sfarfallano, che le texture a bordo pista non si segnalano per la definizione, che un moderato draw-in affligge l'orizzonte e che la polvere sollevata dalle ruote nel corso dei rally è ancora suscettibile di qualche miglioramento, ma si tratta di problemi decisamente trascurabili, quasi ridicoli di fronte alla maestosità dello spettacolo offerto da **GTC**. Un titolo perfetto per poco meno di 40 euro, quindi? Beh, dipende… La risposta è un sonoro "sì" se siete collezionisti sfegatati, se appartenete alla folta schiera dei giocatori occasionali e/o se desiderate un gioco di guida facile e immediato. Se, invece, siete dei "professionisti" di **GT3** e cercate una simulazione impegnativa e realistica, date un'occhiata alla valutazione numerica, scelta con un occhio di riguardo proprio per voi e assolutamente inutile per gli altri, ai quali l'acquisto di **GTC** non mancherà di regalare parecchie ore di divertimento.

voto **7 su 10**

TD Overdrive

"Stavo per schiantarmi contro un muro, ma per fortuna ho buttato giù un palo della luce ed ho fatto un frontale con un camion" - Dennis Black





Partiamo dal titolo: l'acronimo **TD** allude a **Test Drive**. Giusto per mettere il cuore in pace agli amanti di questo franchise, e cercare di smorzare la smorfia comparsa sul viso degli altri giocatori, è bene dire subito che **TD Overdrive** è forse il migliore episodio della serie. Probabilmente il migliore, si è detto, ma certamente foriero di ben poche novità. La struttura di gioco è rimasta pressoché invariata: correndo in mezzo al traffico contro il tempo e gli avversari, si cerca di arrivare primi tracciato dopo tracciato, attenti a non farsi bloccare dalla polizia. Nella modalità principale, chiamata "Clandestino", si è chiamati a vestire i panni di Dennis Black, pilota dall'abilità direttamente proporzionale alla sfortuna, giacché, pur essendo un asso del volante, si ritrova con ben pochi spiccioli e neanche un'auto con cui correre. L'occasione per rimpinguare il portafoglio ed ottenere una reputazione nel circuito delle corse clandestine, viene offerta da un altro corridore, Donald Clark, costretto su una sedia a rotelle a causa di un incidente, ed intenzionato a rifarsi sui suoi rivali proprio grazie a Dennis. Gareggiando contro altri piloti psicolabili lungo le affollate strade di San Francisco, Monte Carlo, Tokyo e Londra, si avrà modo di vincere nuove e più potenti macchine, nonché raggiungere il titolo di campione, il tutto mentre la storia che fa da collante tra una gara e l'altra si dipana attraverso video messaggi che introducono ogni corsa.

Fin dai primi istanti di gioco, **TD Overdrive** si presenta per quello che è: un gioco di guida arcade poco pretenzioso, ma immediatamente divertente e contraddistinto da una buona realizzazione tecnica. I tracciati riproducono abbastanza fedelmente l'atmosfera delle città rappresentate, sebbene il dettaglio degli edifici sia piuttosto scarso e gli stessi monumenti o luoghi celebri, in pratica, siano poco più che abbozzati. Ma ben poco è possibile apprezzare del paesaggio quando si è lanciati a quasi 300 chilometri all'ora zigzagando contromano tra taxi e pulmini, ed il pop-up a tratti pesante che caratterizza l'orizzonte è pienamente compensato dalla fluidità dell'azione, ancorata sui 60 fotogrammi al secondo (encomiabile la presenza del selettore 50/60Hz tra le opzioni). Inoltre, avventurandosi in circuiti extra urbani, la complessità scenografica degli stessi aumenta notevolmente, offrendo scorci a tratti incantevoli, con tanto di foglie secche sull'asfalto spazzate via al passare dei nostri bolidi. Alla stessa maniera, particolarmente curati si mostrano gli effetti di luce, sia diurni (lens flare), sia notturni (notevole il cono di luce tracciato dagli anabbaglianti di ogni veicolo), così come gradevole è l'effetto dei fumogeni che segnalano ogni check point (e danno un tocco di **SSX** al tutto). D'altro canto, oltre al basso dettaglio di certe locazioni, ciò che convince di meno nell'impatto grafico del gioco è la realizzazione delle autovetture. I mezzi, infatti, pure essendo decorose riproduzioni di veri "mostri" come Viper, Camaro o Cobra, più che automobili sembrano "macchinine": sempre restando in tema, piuttosto che modellini Tamiya, pare di vedere correre delle Hot Wheels.

Il parallelo con le famose automobiline americane può essere esteso anche alla fisica che sottende l'esperienza di guida. I bolidi schizzano nervosi e velocissimi sull'asfalto, sebbene, forse, sarebbe meglio dire "scivolano", secondo la consolidata tradizione dei giochi di guida arcade. Per arrivare vittoriosi al traguardo, nessuna cura è da riporsi nella giusta scelta delle traiettorie, bensì è necessario affidare ogni proprio neurone ai riflessi, nel tentativo di schivare il traffico e gli ostacoli di cui è disseminato ogni percorso. Terminare una gara senza nemmeno una collisione è però quasi impossibile: continui sono gli attraversamenti di incroci "alla cieca", così come gli spettacolari incidenti a catena innescati dalle auto avversarie che ci precedono, senza dimenticare la polizia, ostinata nel cercare di fermare le nostre catastrofiche scorribande. Per aumentare la spettacolarità e la frenesia del tutto, comunque, nulla è stato sacrificato in nome del realismo: sebbene l'urto contro una parete rocciosa non possa fare a meno di arrestare o ribaltare la nostra vettura, è invece possibile uscire quasi incolumi da frontali con pulmini o da tamponamenti a catena, rischiando al più la perdita di una frazione di secondo. Divertente anche la possibilità di abbattere quasi tutto: i pali della luce sembrano grissini posizionati apposta per essere travolti dal nostro incedere, così come i bidoni della spazzatura e quant'altro contribuisca all'arredo urbano ma abbia una consistenza minore del cemento armato. Nonostante i continui incidenti, la sfida è garantita dal fatto che gli avversari si adattano alla nostra condotta, tallonandoci nei momenti di velocità pura e rallentando qualora fossimo vittime di urti fatali.

TD Overdrive è un gioco "classico" che non cerca di mettersi in diretta competizione né con mostri sacri come **GT3** né con titoli immediati come **Burnout**. Insomma, un buon acquisto per gli amanti dei giochi di guida arcade, mentre potrebbe rivelarsi un divertente noleggio per tutti gli altri, o poco più.

voto 6 su 10

Le auto presenti nel gioco sono in licenza. Niente graffi sulle carrozzerie, quindi, nemmeno dopo plurime carambole.

***TD Overdrive** è caratterizzato da caricamenti lunghi, a tratti snervanti. Per diminuire il tedio, la schermata di caricamento offre una versione giocabile di **Pong**.*

di massimo**rovatti**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCI** SVILUPPATORE **WARTHOG** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

Rally Championship

Giunta alla sesta edizione, l'acclamata serie **Rally Championship** compie l'obbligatorio balzo dal PC alle console di nuova generazione, PlayStation2 compresa. Un successo annunciato? Insomma...

di erikpede

La visuale interna è una delle più affascinanti, e riesce (stranamente) a non complicare più di tanto la guida. Il campo visivo non è molto esteso, in effetti, ma ci si orienta comunque senza troppe difficoltà.

Il parco macchine è piuttosto fornito, nonché abbastanza vario. Ci sono modelli per tutti i gusti e per tutte le tasche, come si conviene ad una simulazione di rally degna di tale nome.

La desolante incomprensione generalizzata che ha accolto l'ottimo **WRC** sembra aver lasciato il campo libero alla nutrita concorrenza del titolo Sony, più che mai incoraggiata a tentare la scalata al titolo di miglior simulazione rallistica per PS2. Titolo che, è bene dirlo subito, non andrà di certo a **Rally Championship**, nonostante il gioco prodotto da SCi non manchi di un rilevante numero di attrattive. Di queste ultime, la prima fra tutte è indubbiamente la rimarchevole quota lorda di succulenta carne messa al fuoco da Warthog: 6 rally, 24 tappe, 4 località (USA, Kenya, Finlandia e Regno Unito, suddiviso a sua volta in Scozia, Galles e Isola di Man), 25 automobili riprodotte su licenza, un massimo di 4 giocatori in contemporanea e 3 livelli di difficoltà per ciascuna delle 3 modalità di gioco. Modalità che in appoggio alle prevedibili opzioni per la corsa veloce e la gara arcade vedono una sezione denominata "simulazione", equivalente alla "carriera" di altri prodotti analoghi e composta da una schermata per la compravendita delle auto, da un'area dedicata ai rally locali e dalla porzione principale del gioco, ovvero i campionati veri e propri (opportunamente distinti per cilindrate delle vetture ammesse in gara). Niente di nuovo sotto il sole, insomma, e lo stesso si può dire delle operazioni preliminari da affrontare prima di ogni tappa, che prevedono la consultazione delle informazioni relative alle condizioni climatiche e a quelle atmosferiche (talvolta drammaticamente imprecise) e la regolazione dei parametri meccanici fondamentali (rapporti del cambio, sospensioni, altezza da terra, rapporto e potenza dei freni, sterzo, tipo di pneumatici, battistrada e mescola degli stessi), la cui influenza sulle prestazioni della macchina non è sempre cristallina. E a questo punto, ovviamente, inizia a saltar fuori qualche dubbio sulla validità di **Rally Championship**. Dubbi legittimi, s'intende: le sezioni di contorno, infatti, sono assai importanti in una simulazione rallistica, e sotto questo punto di vista il gioco scritto da Warthog lascia un po' a desiderare. Va meglio, per fortuna, sul fronte dell'azione vera e propria, che una volta scesi in pista propone un modello di guida dichiaratamente arcade, ma non per questo privo di interesse. La risposta ai comandi (totalmente analogici) è sufficientemente precisa, le reazioni delle vetture sono abbastanza prevedibili (ad eccezione delle piroette che seguono gli impatti) e il "piacere di guida" è notevole, anche se un po' di complessità in più nella gestione di frenate e controsterzi non avrebbe guastato. Considerazione che, tra l'altro, vale anche per l'algoritmo di danneggiamento delle auto, teoricamente molto articolato (rompendo il radiatore, tanto per fare un esempio, il motore dovrebbe surriscaldarsi con allarmante rapidità), ma piuttosto "pigro" all'atto pratico, tanto che è davvero difficile mandare in pezzi qualcosa di diverso dai fanali anteriori. Si parlava del piacere di guida, ad ogni modo, e in questo senso non si può fare a meno di lodare il track design, grazie al quale viene concesso il movimentato attraversamento di paesaggi estremamente suggestivi (ma francamente improbabili per un rally, con cimiteri e miniere abbandonate più adatti ad un qualsiasi **Maximo** o **Resident Evil**...) costellati di curve, pendenze, tornanti, dossi e ponti assortiti. Qualche critica, però, va fatta anche in questo caso, dato che a volte la pista è delimitata in maniera non troppo chiara e diventa difficile da seguire; più gravi, se possibile, le sviste in cui incappa spesso e volentieri il navigatore, colpevole di sopravvalutare parecchie curve, sottovalutarne alcune, fornire segnalazioni tardive o errate e "dimenticare" di portare all'attenzione del pilota determinate situazioni di pericolo. Complessivamente onesta, infine, la realizzazione tecnica: le vetture si danneggiano e si sporcano visibilmente (pazienza per il livello di dettaglio, che non va oltre l'adeguato), le texture fanno il loro dovere, i colori appaiono costantemente vividi e azzeccati, gli effetti speciali (illuminazione dinamica, pioggia, luce del sole con tanto di aberrazioni cromatiche) aggiungono quel tocco di spettacolarità che non guasta mai e lo scorrimento è velocissimo, il che finisce per caratterizzare fortemente anche il gameplay. Meno gradevoli risultano la foschia utilizzata per mascherare l'aliasing, il lieve draw-in a fondo schermo, le sporadiche incertezze nel frame rate e i temi musicali mediocri, controbilanciati solo in parte dai funzionali effetti sonori. Le idee, in sintesi, ci sono, e non sono da disprezzare: un po' di attenzione in più per la realizzazione e per i dettagli, e quella di **Rally Championship** potrebbe diventare una serie di rilievo anche su console...

voto **6 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TITUS** SVILUPPATORE **SMARTDOG** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Downforce

La semplicità e l'immediatezza sono spesso le armi vincenti dei migliori videogiochi. Spesso, non sempre...

Le 14 vetture (10 normali e 4 nascoste) realizzate da Smartdog non mancano di una certa fantasia nel design e nelle (improbabili) soluzioni tecniche adottate dai progettisti.

*Gli incidenti, come si è già avuto modo di dire, sono la parte più spettacolare di **Downforce** ed impiegano effetti speciali a profusione. Peccato che ciò non basti per fare un buon gioco...*

di erikpede

In un futuro non troppo remoto, dodici tra i migliori piloti di F1 si stancheranno delle regole soffocanti imposte dalla federazione e decideranno di dare vita ad una nuova lega, abbandonando le normali vetture da gara in favore di nuovissimi automezzi ipertecnologici, capaci di prestazioni a dir poco spaventose e basati sui più validi ritrovati della tecnica automobilistica e di quella aeronautica. Banditi dalle piste di tutto il mondo per la pericolosità delle loro competizioni, questi piloti sceglieranno di gareggiare unicamente all'interno di 8 angusti e tortuosi circuiti cittadini, situati in località rigorosamente esotiche (Las Vegas, Hong Kong, Sydney e via dicendo) e dotati di tre varianti a testa, in modo da fornire un totale di 21 percorsi (senza contare le 3 piste extra, dislocate all'interno di 2 territori coperti dal più assoluto riserbo). Questa, in sintesi, la premessa di **Downforce**, la cui banalità è superata solamente (incredibile, ma vero) dall'impianto di gioco vero e proprio...

Downforce, infatti, potrebbe essere efficacemente descritto come un gioco di guida ridotto ai minimi termini: l'aspetto al quale è stata data la massima importanza, tanto per capirci, è la spettacolarità degli incidenti (dai quali le vetture si riprendono in un paio di secondi, indipendentemente dalla gravità dei danni riportati), e non il modello di guida, che invece stupisce per l'assoluta mancanza di accuratezza e per la piattezza complessiva. Il ricorso ai freni non è quasi mai necessario, le curve vanno affrontate semplicemente rilasciando per qualche attimo l'acceleratore, le derapate possono essere recuperate senza il benché minimo sforzo e la perdita delle appendici aerodinamiche, teoricamente fondamentali per via delle velocità raggiunte dalle vetture, non produce effetti apprezzabili. Accelerazioni e frenate, poi, non sembrano rispondere ad alcuna legge fisica, vista la loro natura praticamente istantanea, e l'intelligenza artificiale degli avversari si limita a diminuirne o aumentarne il ritmo di gara per far sì che il gruppo rimanga sempre abbastanza compatto (espediente già visto altrove, e per di più in forma decisamente migliore dal punto di vista della complessità degli algoritmi di IA). Ugualmente mediocre il track design, quasi totalmente privo di quei guizzi di originalità che di solito finiscono per fare la fortuna dei giochi di guida di stampo arcade dall'impostazione atipica (fascia di mercato a cui dovrebbe appartenere **Downforce**): le prestazioni delle vetture preparate da Smartdog avrebbero permesso la realizzazione di tracciati più "estremi", magari corredati di passaggi ai limiti dell'attrazione gravitazionale e aree disseminate di ostacoli più o meno ingombranti, ma di tutto ciò non si vede neanche l'ombra. Scontata, a questo punto, pure l'assenza di modalità di gioco caratterizzate da una certa profondità, o perlomeno un filo articolate. In altre parole, non si va oltre il trofeo (tre set di tracciati contraddistinti da altrettanti livelli di difficoltà, con il solo obbligo di terminare ciascuna gara entro una determinata posizione), il campionato (un giro lanciato per le qualificazioni, poi la corsa in cui conquistare il maggior numero possibile di punti – il tutto da ripetere fino alla fine della stagione), le prove a tempo, i gran premi singoli e le sfide per 2 giocatori.

La realizzazione tecnica, per quanto ininfluente ai fini delle sorti di un titolo condannato in partenza da una struttura atrocemente esile, è quantomeno decente (ma nulla di più...). I modelli poligonali delle auto sono piuttosto semplici, ma vantano diverse parti in movimento e si deformano progressivamente in seguito agli impatti, mentre i fondali riescono nell'impresa di caratterizzare inequivocabilmente le varie locazioni senza pesare troppo sul motore grafico, fortunatamente privo di madornali impuntamenti nel frame rate. Le texture raggiungono il minimo sindacale in materia di dettaglio, l'illuminazione dinamica si comporta in maniera soddisfacente e lo scrolling è moderatamente veloce; l'audio, da parte sua, spicca in negativo per l'inconsistenza dei temi musicali e l'irritazione provocata dal parlato campionato, apparentemente "soffocato" e regolarmente coperto dagli effetti sonori.

Ciò che infastidisce veramente in **Downforce** non è comunque la scarsa perizia dimostrata da Smartdog in ambito tecnico, quanto il modo in cui gli sviluppatori hanno castrato un'idea potenzialmente interessante. Un maggior numero di vetture in pista (ce ne sono appena 10), un semplice pulsante per il turbo e qualche tracciato un po' più sopra le righe avrebbero legittimato le pretese di "alternatività" avanzate da Titus per **Downforce**, che così com'è rimane invece un prodotto tragicamente sprovvisto di fascino.

voto 4 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CLIMAX** SVILUPPATORE **E3 STAFF** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Runabout 3 Neo Age

Legge n° 7 del videogioco: La creazione di un videogioco prevede due fasi: Ideazione e Realizzazione. La prima non incide sul potenziale espresso dalla seconda, mentre la seconda può incidere sul potenziale espresso dalla prima.

di ivanfulco

Negli uffici di Climax l'attenzione all'Idea sembra essere la filosofia aziendale. Dopo l'esordio del 1997 di **Runabout** su PSone, la casa giapponese ha continuato infatti a custodire con amore materno il suo concept di gioco, ostinandosi però a riciclarlo negli anni senza introdurre novità sostanziali. Era un piccolo capolavoro, il vecchio **Runabout**. Mentre guidavo quei veicoli assurdi, devastando qualsiasi cosa capitasse a portata di paraurti e cercando di completare l'obiettivo entro il tempo limite, il mio desiderio primordiale di distruzione veleggiava in cielo come solo il dirigibile Good Year. Cinque anni dopo, **Runabout 3** continua a fare affidamento su quegli stessi sentimenti ancestrali. Alla guida di nuovi veicoli assurdi, Climax ci chiede oggi di completare missioni sulle corde della classicità, raggiungendo luoghi specifici, accumulando quantità di danni, colpendo obiettivi o inseguendo altre vetture. La formula di base viene arricchita da variazioni oscillanti tra il minimale ed il dignitoso: in alcuni casi il tempo limite viene rimpiazzato da un importo massimo su tassametro (missioni con il taxi), l'eventuale intervento della polizia allestisce situazioni di rissa tribale, la presenza di materiale esplosivo sulla vettura richiede manovre non dirompenti, spostando il focus del pericolo dalla "quantità di danni" (oltre i quali una vettura cessa fisicamente di esistere) alla "qualità del danno" (oltre il quale l'esplosione porta ai medesimi risultati di cui sopra). Ma **Runabout**, e solo chi l'ha provato può saperlo, va oltre tutto questo. **Runabout** è lo **Stuntman** anarchico della prima ora, è il **Driver** scomposto con l'anima bastarda, è il **Crazy Taxi** sconclusionato e lercio. Situazioni paradossali, al limite del guyritchiano, animano uno schermo che a tratti stenta a credere a tanta assurdità. Auto che impattano contro ingorghi stradali e schizzano verso il cielo, entrando in rotazione e raggiungendo sesti o settimi piani. Autoarticolati che offrono le loro pedane inclinate per lanciarci in volo sorvolando le strutture superiori di un ponte. Transenne sparate in ogni direzione mentre si entra in un sito di lavori in corso, precipitando però nello scavo e ritrovandosi nel pieno centro delle rotaie sotterranee. Era il 1997, e **Runabout** ridefiniva il senso della frase "prendere la metropolitana". Oggi di tutto quell'inferno è rimasta l'Idea. Ma non basta. Climax ha dimostrato infatti ancora una volta una fiducia fuori parametro nel suo concept di base. Il piacere primitivo dello scontro, della velocità e della distruzione, amplificato nel videogioco dall'assenza del CID (leggi: mancanza di conseguenze), tende ad esaurirsi in caso non sia supportato da una degna struttura ludica. Il videogame moderno non può simulare solo piaceri importati dalla realtà senza pretendere di assuefare. Quello che manca, in estrema sintesi, è il game design. Mentre nel primo **Runabout** il giocatore era chiamato a provare ripetutamente gli osticissimi livelli, cercando di pianificare al meglio l'azione e sudando sangue per domare le inguidabili vetture, in **Runabout 3** la semplicità e la linearità pregiudicano la passione. La manovra ardita, la strada alternativa, la concentrazione psico-motoria non vengono premiate in un gioco dove manca la sfida, dove il livello è disegnato senza genio, dove la minaccia del game over non svolazza avvoltoica. Una condizione di scarsa tensione amplificata oltretutto da una realizzazione tecnica fondamentalmente discutibile, in grado di pregiudicare la normale esperienza di gioco. Queste strutture squadrate, questi personaggi risibilmente animati, questi rallentamenti costanti e sonnolenti non rendono giustizia alle potenzialità di questa opera di distruzione. La verità è che **Runabout** è stato scippato della sua anima, trapiantata clandestinamente in **GTA3**, e ora cerca di riprendersela, senza però riuscirci, sia per carenze tecniche che concettuali. **Runabout** ha perso personalità perché si è disperso. E andiamo di allitterazione. Il giocatore vuole sfida che conduca ad adrenalina, non solo adrenalina. In questo caso un innesto di interesse può essere fornito da uno degli elementi chiave della serie: lo sblocco di goodies. La lingua giapponese non favorisce questa linea di gioco, ma una buona guida può tornare utile per sbloccare le 20 vetture, trovare i 58 bonus o demolire i 287 oggetti classificati. Nulla a che fare con discutibili onanismi da cheater, ma solo uno strumento utile a mungere un aspetto del gioco che Climax poteva strutturare in maniera migliore. Perché il videogame non va mai subito, ma interpretato in chiave godimentale…

voto 5 su 10

*La fisica delle vetture è in puro stile **Runabout**, nonostante il controllo sia molto meno ostico del primo episodio. Ad una guidabilità arcade si sommano alcuni elementi di realismo (reazioni delle sospensioni, slittamento della vettura), ma anche notevoli "amplificazioni" del comportamento in caso di impatto, così da creare incidenti altamente spettacolari, con auto che volano ovunque prendendo fuoco e coinvolgendo altri mezzi negli scontri.*

New York è stata riprodotta con degna attenzione. Non è difficile infatti riconoscere strade, negozi o luoghi famosi, tra cui Chinatown, Central Park o il Madison Square Garden. In quest'ultimo è addirittura possibile entrare durante lo svolgimento della partita. Sulla mappa sono inoltre segnati tutti gli accessi alla metropolitana, per chiunque voglia muoversi su binario. Magari con un'autocisterna dei pompieri.

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Formula One Arcade

Se la vostra ambizione è quella di diventare un game designer di talento, ecco ciò che fa per voi.

*Come in **WipEout**, si può riparare l'auto raccogliendo dei bonus energetici.*

È giunto. Sono trascorsi più di sette anni da quando PSone venne introdotta sul mercato nel dicembre del 1994 e tanti sono stati i titoli a farsi strada nel corso dei mesi che hanno scritto la storia del videogioco. Ma proprio quando ormai l'attenzione del pubblico e degli sviluppatori è rivolta ai potenti sistemi a 128bit, ecco che sullo storico 32bit Sony fa la sua ripugnante comparsa un titolo destinato a lasciare il segno. **Formula One Arcade** è il suo nome.

Qualcuno si chiederà il perché della presenza dell'attributo "Arcade" nel titolo, confuso forse dalle molteplici accezioni e sfumature di cui questo termine è stato caricato in ambito videoludico nel corso degli anni. E' presto detto: **F1A** si presenta come un gioco di Formula Uno (con nomi dei piloti, scuderie e tracciati autentici) dal modello di guida estremamente elementare e immediatamente fruibile, con l'aggiunta di bonus su pista sul modello di **Crash Team Racing**. Tempo extra, invulnerabilità, auto-pilota e l'inossidabile turbo sono solo alcuni tra i gadget reperibili qua e là in competizioni che di realistico hanno solo il contesto del mondo delle monoposto. Le modalità di gioco prevedono una gara singola, una minuscolo campionato a tre livelli di difficoltà e il confronto a due.

Apparentemente il prodotto esaurisce qui ciò che ha da offrire, ma in realtà ben altro si cela tra i dati custoditi sotto la nera facciata del CD. Da vero classico quale verrà certamente annoverato nei prossimi anni, **F1A** trasfigura e manipola gli elementi del gameplay per arrivare ad essere molto di più che un meschino titolo di infima qualità. **F1A** è il Manuale nero dei giochi di guida, un'opera essenziale per il game designer che volesse disporre di un pratico pacchetto contenente tutte le norme che prescrivano i divieti da rispettare per la realizzazione di un buon gioco di guida. Non ci troviamo di fronte ad un titolo semplicemente mal realizzato, ma ad una sinfonia ferale in cui ogni elemento si relaziona all'altro in maniera armoniosamente nefasta. Immaginando di posizionare **Gran Turismo 3** all'estremità positiva di una linea ideale rappresentante l'intera categoria dei racing game, **F1A** andrebbe collocato senza dubbio al margine opposto. Bastano pochi minuti di lotta col pad per lasciar cadere, insieme al sudore scaturito, ogni speranza di poter controllare l'auto in modo ottimale (laddove per "ottimale" ci riferiamo semplicemente alla facoltà di dirigerla nella direzione voluta), tale è l'imprecisione della risposta agli impulsi digitali provenienti dal pad. Ma c'è la sorpresa: basta non cedere all'istinto di sottrarsi a questo calvario per scoprire che si vince facilmente anche in condizioni tanto precarie e che la presenza di altre auto su pista è una pura formalità visiva per dare l'illusione al giocatore di essere in competizione con altri antagonisti, quando in realtà alla guida delle altre vetture vi sono ignari ragazzi intenti a far pratica per la patente.

Non basta. Consapevoli dell'anzianità dell'hardware di PSone, gli autori hanno deciso di non soccombere ai suoi limiti tecnici, ma di concentrarsi su soluzioni estetiche alternative. Su tutte spiccano l'uso pastellato delle texture che sfocia in un pasticcio di colori secondo uno stile che ricorda vagamente i quadri di Monet, mentre le angoscianti distorsioni delle forme poligonali si rifanno chiaramente alla tradizione di Pablo Picasso. L'instabilità del frame rate può dar vita indistintamente sia a soporiferi slideshow che a improvvise accelerazioni dal ritmo analogo alle sequenze del cinema di Charlie Chaplin. Tutto, insomma, porta all'ingiocabilità assoluta, non c'è periodo di pratica o buona volontà che tenga. Non che ne valga la pena, considerata la brevità complessiva del titolo.

Eppure le sensazioni offerte dal gioco sono vicine a quelle che solo i grandi capolavori sanno regalare: così come si viene completamente assorbiti da un titolo emozionante capace di far scordare di essere davanti ad una tv per trasportare l'utente in una realtà tutta interiore, allo stesso modo dopo un'esposizione prolungata a **F1A** ci si ritrova con lo sguardo completamente assorto, la bocca spalancata e la mente altrove grazie al sicuro intervento di un meccanismo di auto-difesa cerebrale che provvederà a tagliare istintivamente ogni legame col mondo esterno per evitare di esser travolti dall'orrore proveniente dal tubo catodico.

Per concludere, **F1A** è un non-gioco, un prodotto di una categoria a sé stante che raccoglie tutto il male dell'universo videoludico proponendosi come archetipo negativo del genere per le generazioni future. A suo modo un evento di portata storica e il voto che conclude questa recensione è un atto puramente di protocollo. Per questo motivo si è deciso di premiarlo simbolicamente col più perfetto tra tutti i numeri. Per non dimenticare.

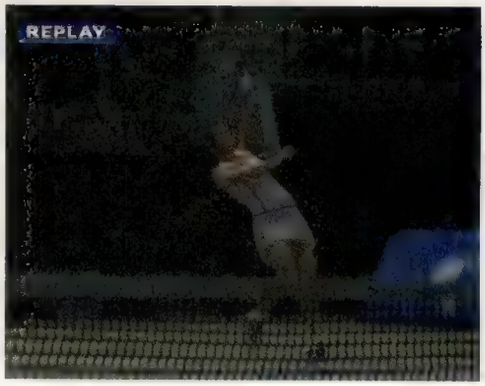
voto **3 su 10**

di giuseppe**de riso**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCEO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Pro Tennis WTA Tour

Corollario alla legge n° 30 del videogioco: Errare è umano, perseverare è franchise.



di ivanfulco

Il gioco vanta la presenza di un gran numero di tenniste professioniste, da Serena Williams alla Hingis, dalla Capriati alla Davenport, dalla Dokic alla Seles, per un totale di 20 atlete.

*Il comparto audio è l'unico elemento di rilievo da citare in **Pro Tennis WTA Tour**. La buona qualità degli FX si unisce infatti al discreto realismo dell'accompagnamento vocale, tra effetti del pubblico, delle tenniste o dei giudici di sedia.*

Non è ancora ben chiaro se nell'industria dei videogiochi esista l'ansia da prestazione. Tuttavia, dopo la discutibile performance offerta ad inizio 2002 con **WTA Tour Tennis**, sembra che Konami ne abbia sofferto in maniera indignitosa. Difficile spiegare in altro modo la realizzazione, a distanza di così pochi mesi, di una seconda edizione del suo titolo tennistico, di qualità censurabile già all'esordio. Ma non c'è amore nell'impazienza, insegnano i saggi, e così anche questa volta il fallimento ha segnato l'opera dei designer Konami…

Pro Tennis WTA Tour è l'incarnazione più maschilisticamente perfetta del tennis femminile. Non solo perché al suo interno viene offerta un'ampia selezione di sole atlete donne, tutte rigorosamente reali e [poco] fedelmente riprodotte su schermo, ma perché è la stessa azione di gioco ad essere resa in maniera lenta, goffa e geneticamente noiosa. Il punto di sofferenza di **PTWTAT**, a prescindere da ironiche interpretazioni sessiste, non è comunque da ricercarsi in nient'altro che nell'assurdo bilanciamento del gameplay. Le tenniste si muovono sul campo con la leggiadria di un errore di calcolo, mentre agitano la racchetta in aria in emulazione di atleti alle primissime armi. L'azione di gioco risponde in base a classici criteri ponghiani, sui quali si installano piccoli elementi di (ipotetica) simulazione tennistica. Tra questi svetta, come prevedibile, il caricamento del colpo per l'incremento della potenza e la variazione dell'angolo, classico elemento mutuato da **Virtua Tennis**. Ma è proprio l'implementazione del caricamento a trascinare il gioco verso vere e proprie aberrazioni tennistiche. Qualsiasi colpo non degnamente caricato, infatti, viene interpretato dal sistema come un colpo "d'emergenza" effettuato su forte tiro dell'avversario. Per semplificare: qualcosa di assimilabile alle risposte su smash di **Virtua Tennis**, le quali causavano in genere un rimpallo potente e incontrollabile. Questo comporta l'inesorabile impennata a campanile della palla, destinata a bucare nuvole sovrastanti e aerei da turismo in transito. Gli scambi assumono così nella stragrande maggioranza dei casi le sembianze di drammatiche sfide a racchettoni sulla spiaggia, con le tenniste impegnate più a seguire la traiettoria discendente della palla che ad agire di racchetta. Ma **PTWTAT** è infinita mediocrità in ogni sua riga di codice, non solo in questi "particolari". È mediocrità nelle animazioni, mediocrità nella risposta dei comandi, mediocrità nel ritmo di gioco. Inutile infierire nella descrizione di un gioco privo di gioco. Inutile sottolineare anche la povertà di modes a disposizione, tra un classico Exhibition, un Tournament per 2-64 giocatori ed un Tour mode con il ruolo della modalità carriera. Per concludere…

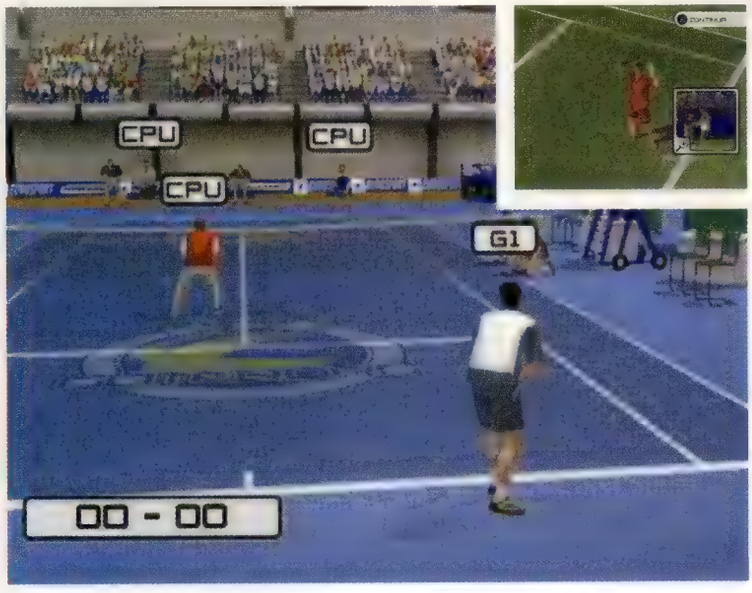
Bottom line coup de theatre: l'ansia da prestazione non ha nulla a che fare con la sventagliata di titoli tennistici partiti dal kalashnikov Konami. Dietro questo seguito posticcio di **WTA Tour Tennis**, inutile da dire, c'è solo sfruttamento di copyright e licenze ufficiali. Mentre le atlete in gonnellino corto sorridono al giocatore da dietro la schermata delle opzioni, altri personaggi, di fronte a vetrine o banconi di finto marmo, riflettono su quanto sarebbe interessante giocare su schermo con la tennista più presente in JPEG sul proprio disco rigido. Ma non è da condannare la perversione, se non quando questa danneggi l'esistenza altrui. Un modo per dire: in caso di acquisto è la produzione di giochi di qualità a pagarne le conseguenze. Se questo suscita in voi un qualche tipo d'interesse, il consiglio non può essere che di evitare **PTWTAT**, prodotto dalla scarsezza dilagante sia nei contenuti quanto nella forma. Se questo non suscita in voi nessun interesse, allora probabilmente avete confuso hobby. Scollegate la console e tornate alle JPEG su disco rigido. E porgete da parte mia un saluto alla Kournikova…

voto **3 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Slam Tennis

Legge n° 25 del videogioco: Il plagio permette di realizzare giochi di buon valore riducendo la quantità di risorse necessarie allo sviluppo.



I giocatori vantano un rilevante numero di animazioni, alcune delle quali non propriamente "classiche". Tra queste colpi con la racchetta dietro la schiena o tra le gambe, reazioni in caso di impatto con la palla o rovinose cadute nell'eventualità di un colpo speciale passato a poca distanza. A questo si aggiungono i numerosi moti di esultanza/disperazione, che arricchiscono delle sezioni post-scambio già ricche di replay, zoomate o altri effetti.

Ogni giocatore dispone di una barra speciale che si carica ad ogni colpo effettuato e si scarica solo in caso di punto perso. Completato il cancamento il tennista è in grado, tramite doppia pressione del tasto, di scaricare un colpo speciale di rara potenza. Un elemento che non pregiudica l'equilibrio del gioco, incoraggiando invece un minimo di strategia.

La procedura standard per la produzione di un videogioco di tennis stabilisce che, quando ancora tutto intorno è il nulla, qualcuno riunisca i membri della software house e proponga: "realizziamo un gioco di tennis". Ma non sempre i videogiochi seguono procedure standard. Nel caso di **Slam Tennis**, ad esempio, sembra che la genesi sia stata differente. Si racconta infatti che qualcuno abbia riunito i membri della software house, quando ancora tutto intorno era il nulla, e abbia proposto: "rifacciamo **Virtua Tennis**". A questa proposta pare siano seguite reazioni differenti, tra lo stupore ed il disappunto, almeno finché qualcuno non ha messo da parte le perplessità per chiedere: "ma il primo o il secondo?"…

Se mai in Infogrames fosse avvenuto nulla del genere, la risposta sarebbe stata "il primo". Proprio perché **Slam Tennis** ripercorre con chiara fedeltà il sentiero ludico seguito dal primo episodio di **Virtua Tennis**. Il sistema di controllo sfrutta l'uso calcolato dell'inerzia dei giocatori e del caricamento del tiro, per garantire un gioco sciolto ma ragionato, intuitivo ma strategico, esattamente come il suo ispiratore. La posizione del giocatore rispetto alla palla si ripercuote visibilmente sull'esecuzione del colpo, mentre l'attenta pressione dei tasti direzionali permette di rifinire la direzione delle risposte con criteri rapidamente assimilabili. **Slam Tennis** è un'esperienza fatta di lungolinea in controtempo e di passanti incrociati, ma anche di sincopati scambi sotto rete e di tuffi per recuperare dritti detonanti. L'equilibrio dell'azione di gioco teme in questo caso pochi confronti: non solo per la genetica versatilità dei colpi (come noto il tempo di caricamento permette di variare angolazione e potenza del tiro), ma anche perché **Slam Tennis** opta, rispetto a **Virtua Tennis**, per un incremento dei colpi netti a disposizione, sfruttando 4 tasti del pad Sony. L'arsenale nel braccio del tennista prende così la forma di colpi normali, palle tese, top spin e pallonetti, favorendo la "libera espressività" del giocatore senza per questo pregiudicare l'intuitività di gioco. La Forma di **Slam Tennis**, da parte sua, s'incarna in 4 modalità di gioco. Ad un imprescindibile exhibition mode si affiancano un training (4 prove basate sull'abbattimento di bersagli), un arcade (nel quale superare 6 match consecutivi) ed una modalità torneo (nella quale sbloccare prove progressive per completare uno dei 4 percorsi a disposizione).

In quest'ultimo caso il giocatore si troverà di fronte all'intera offerta ludica di **ST**, tra training da completare e match da vincere, magari con l'obbligo di effettuare almeno 2 smash vincenti, 2 pallonetti vincenti o quant'altro. In pratica un piccolo tributo alla diversificazione. Ma a prescindere da modalità di gioco e bagliori di originalità, il limite del titolo Infogrames risiede nell'instabilità del coinvolgimento sensoriale. In **Slam Tennis**, a differenza del suo ispiratore, il giocatore non sempre gode dell'illusione di trovarsi all'interno del campo. L'impatto grafico, ottimo in screenshot, vacilla alla prova su schermo, per colpa di mediocri modelli poligonali e di texture plasticheggianti e prive di anima. Le ottime animazioni, apparentemente importate di peso da **VT**, vengono pregiudicate da un frame rate sporadicamente indeciso e scattoso, a seconda del campo di gioco. L'atmosfera irreale di questo mondo Big Jim, volenteroso ma troppo lucido per essere vero, soffre inoltre un comparto audio di secondo piano, privo di godibile realismo (effetti sonori) o di godibile pertinenza (effetti del pubblico). Una sequenza di limiti che trascendono il comparto tecnico, pregiudicando in ultima analisi la completa esperienza di gioco. Ma alcune volte l'impianto ludico è più potente di qualsiasi sovrastruttura…

Bottom line: **Slam Tennis** è un ottimo plagio. Se l'obiettivo di un plagio è infatti quello di succhiare il midollo dei propri ispiratori, sfruttandone parassitariamente i punti di forza, non si può dire che il titolo Infogrames non sia riuscito nel saccheggio. Il tennis giocato su questi campi, a prescindere dai limiti precedentemente descritti, è di altissimo livello. Ancora più di quanto lasci supporre il numero a fondo pagina. Appagante, realistico, coinvolgente, approfondito, **Slam Tennis** è un degno **Virtua Tennis** dotato di 4 pulsanti e di un ottimo bilanciamento. In un panorama tennistico come quello PS2, con **Virtua Tennis 2K2** e **Smash Court Pro Tennis** tra i competitors, il titolo Infogrames non ha probabilmente reale ed irrinunciabile motivo di acquisto, ma questo non può incidere in alcun modo sul contenuto ludico. C'è della potenza negli scambi di questo tennis. Il consiglio è quello di offrirgli almeno una prova a medio termine…

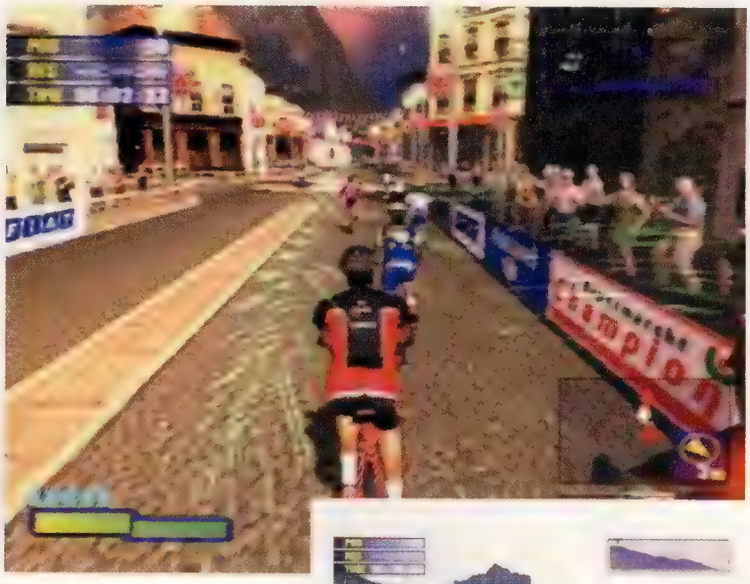
voto **7 su 10**

di ivanfulco

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Le Tour De France

Konami mette il casco, i guanti, le ginocchiere e tutte le protezioni del caso, poi inforca la bici e, a dispetto delle precauzioni prese, sfiora ugualmente il disastro. La prudenza, a quanto pare, non è mai troppa…



di erikpede

Preceduta unicamente da Activision, che già nel lontano 1985 aveva offerto agli utenti del glorioso Commodore 64 la possibilità di cimentarsi con il popolarissimo Tour De France, Konami ha sorpreso un po' tutti qualche mese fa annunciando di aver acquisito i diritti per lo sfruttamento videoludico di quella che è probabilmente la gara ciclistica più nota al mondo. Una mossa quantomeno azzardata, a detta di molti, soprattutto per via della scarsa adattabilità delle gesta dei virtuosi del pedale ai ritmi e alle strutture dei videogiochi attuali. Da una parte il coraggio di Konami, quindi, e dall'altra i dubbi e le perplessità dei critici e degli utenti più smaliziati – e il fatto che siano stati questi ultimi ad avere ragione, purtroppo, dovrebbe risultare evidente dopo una rapida occhiata alla valutazione numerica stampata a fondo pagina…

Per **Le Tour De France**, ad essere onesti, gli sviluppatori non avevano avuto delle cattive idee, tutt'altro. Le modalità di gioco, ad esempio, non fanno registrare alcuna carenza di rilievo e si compongono della solita selezione di corse brevi di stampo arcade (una tappa a scelta con un numero ridotto di avversari), sessioni di allenamento (qui si tratta di affrontare una serie di prove basate sulle abilità necessarie in gara – la difficoltà è calibrata malissimo, ma il tentativo di svezzare l'utente è da apprezzare incondizionatamente), prove a tempo e sfide per 2 giocatori. Il tutto a fare da degno contorno alla modalità principale, denominata Tour De France e analoga in tutto e per tutto alla "carriera" ormai obbligatoria in qualunque simulazione sportiva che si rispetti. Una volta creato da zero un ciclista, in pratica, bisogna condurlo per mano per cinque stagioni consecutive, caratterizzate da altrettanti calendari prestabiliti per le gare locali e dalla conclusione in grande stile con il giro di Francia. L'atleta selezionato, che lungo l'arco dei cinque anni di carriera può anche passare da una squadra all'altra, è ovviamente dotato di potenzialità fisiche da incrementare con un regolare allenamento, da finanziare con i piazzamenti conseguiti nelle competizioni minori. Lo stesso discorso vale per le modifiche da apportare alla bicicletta, le cui parti fondamentali possono essere sostituite con componenti migliori al fine di rendere più performante e maneggevole una dueruote inizialmente patetica. Non tutto è semplice come sembra, però, perché gli allenamenti e le gare sfiancano il ciclista e ne fiaccano la resistenza, da ripristinare con la giusta quantità di riposo; di qui la necessità di bilanciare correttamente l'attività agonistica e il rilassamento, in modo da arrivare sì preparati, ma anche freschi al fatidico appuntamento di fine stagione con il Tour De France. Gestione del proprio atleta, personalizzazione del mezzo e un pizzico di strategia, in sintesi: elementi di primaria importanza nell'economia di un gioco sportivo, che Konami ha implementato con successo per poi andare a vanificarne la buona riuscita con una realizzazione a dir poco mediocre della sezione giocata. E sappiate che non si parla soltanto dell'aspetto tecnico, perché se è vero che la grafica (punteggiata da sfarfallii, difetti nell'aggiornamento, carenze di dettaglio, indecisioni del frame rate e perdite di poligoni da parte dei modelli tridimensionali dei ciclisti, peraltro assai poco brillanti in quanto a definizione e animazioni) e il sonoro (effetti ridotti al minimo e temi musicali noiosi) di **Le Tour De France** non passeranno certo alla storia, è altrettanto vero che è il gameplay il vero tallone d'Achille del prodotto Konami. Al di là dei tamponamenti provocati dagli avversari digitali (che non sembrano avvertire minimamente la presenza del giocatore, caricandolo da dietro e tagliandogli la strada in continuazione) e degli urti contro gli ostacoli (frutto della sottile alchimia tra un sistema di controllo letargico e un rilevamento delle collisioni piuttosto opinabile), **Le Tour De France** non ha grandi emozioni da offrire – ci si limita infatti a sprintare da un gruppetto all'altro, sfruttando la scia degli avversari per recuperare il vigore perso nell'ultimo scatto e ricorrendo alle bevande energetiche (fornite in quantità limitata) in caso di inequivocabile necessità, magari per compensare un errore di valutazione o per raggiungere in extremis il leader della gara. Chiaro che il ciclismo, volendo semplificare le cose al massimo, è più o meno questo, ma ciò non significa che sarebbe stato impossibile renderne in maniera migliore il dinamismo e le numerose sfaccettature tattiche. Non per niente si è già detto che le basi di **Le Tour De France** non sono affatto da disprezzare; il modo in cui sono state trapiantate in un prodotto poco rifinito e traboccante di potenzialità sprecate, invece, sì.

voto **4 su 10**

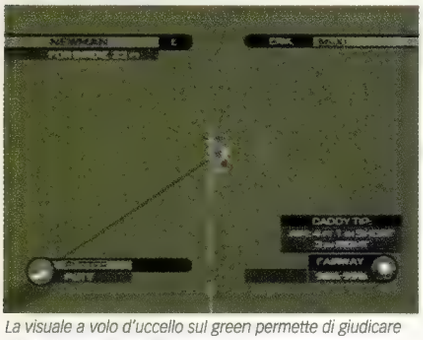
Le tappe in discesa possono rivelarsi un autentico incubo, almeno sino a quando non si riesce ad ottenere una certa efficienza in frenata da parte del proprio atleta e della propria bicicletta.

La soluzione grafica adottata per la visualizzazione della scia prevede due colori: quando è verde si sta approfittando della copertura offerta dall'avversario, quando è blu ci si trova fuori portata.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Tiger Woods PGA Tour 2002

Gran bello sport, il golf – nessun limite di tempo, ampi spazi in cui dare sfoggio della propria abilità, regole abbastanza semplici e, soprattutto, niente arbitri e guardalinee...



La visuale a volo d'uccello sul green permette di giudicare più facilmente l'entità delle modifiche da apportare alla traiettoria del tiro, ma questo non significa che non ci si debba impratichire con la rappresentazione delle distanze.

Lo Speed Golf è estremamente divertente se giocato contro un avversario umano, un po' meno se ci si trova a dover correre dietro alla pallina da soli. Anche lo split screen, tra l'altro, è una novità per una simulazione di golf.

L'abominevole lentezza con cui le simulazioni di golf si sono evolute nel corso degli anni ha fatto sì che le meccaniche di base, i sistemi di controllo e gli elementi di contorno propri di questo storico genere videoludico siano rimasti praticamente invariati sin dai tempi dell'indimenticabile **Leaderboard** per CBM 64. Qualche tentativo di innovazione, peraltro confinato al mercato dei giochi per PC, si è visto unicamente nell'ambito delle interfacce utente, ma si è trattato quasi sempre di blande revisioni degli ormai classici set di comandi basati sull'immancabile barra a tre cursori, su cui operare con altrettante pressioni del pulsante principale. Monotonia e standardizzazione a volontà, insomma, sino a quando Electronic Arts non ha deciso di rompere con le tradizioni – un'operazione coraggiosa, iniziata con l'edizione 2001 di **Tiger Woods** per PS2 e portata a compimento con questo aggiornamento per il 2002.

Le differenze fondamentali tra la simulazione golfistica di EA e la concorrenza sono evidenti sin dal primissimo istante, dato che al termine del caricamento si viene immediatamente accolti da un tutorial incaricato di illustrare le peculiarità dell'inusuale sistema di controllo studiato dalla softco statunitense. Sistema di controllo che, abbandonata la solita barra colorata, si appoggia interamente sulla riproduzione dello swing, richiedendo al giocatore l'indirizzamento, il caricamento e l'esecuzione del colpo tramite l'azione sulla leva sinistra del DualShock2. A seconda della velocità con cui si tira indietro lo stick (accumulo della potenza) e poi lo si sposta in avanti (rilascio della forza immagazzinata), in pratica, il codice determina la gittata del colpo, mentre basta un lieve spostamento laterale della leva per imprimere l'effetto desiderato. Inizialmente non è semplice indirizzare la palla esattamente dove si vuole, principalmente per via della sensibilità dello stick analogico, ma con un po' di pratica si ottengono risultati eccellenti e si acquisisce una notevole familiarità con i controlli, effettivamente più realistici e funzionali di quelli utilizzati sino ad oggi. I comandi, ovviamente, prevedono anche i diversi tipi di colpo presenti nel golf (accessibili tramite un'interfaccia comoda e assai poco invadente) e vantano altre caratteristiche innovative, come la possibilità di fare ricorso ad una riserva aggiuntiva di potenza durante lo swing (basta martellare uno dei dorsali) e quella, ancora più interessante, di intervenire sulla rotazione della palla mentre la stessa è in volo, così da stabilirne il comportamento (rotolamento in avanti, all'indietro o dipendente solamente dalla pendenza del terreno) dopo l'atterraggio. Meno immediata, ma comunque buona, la gestione dei putt, in cui il caddy consiglia le correzioni da apportare al colpo standard senza fornire però alcuna indicazione su schermo (nel mondo reale, d'altra parte, non ci sono griglie millimetrate al di sopra dei green...).

L'edizione 2002 di **Tiger Woods**, fortunatamente, è estremamente ricca anche dal punto di vista meramente quantitativo. I tre percorsi della versione precedente, autentico record negativo sulle console di nuova generazione, hanno lasciato il posto ai sette campi (alcuni riprodotti su licenza, altri di fantasia) di questa nuova edizione, fornita pure di un buon numero di modalità di gioco. Le sezioni per la pratica, per le gare singole (a colpi o a buche), per i tornei e gli Skins sono infatti affiancate dagli scenari (situazioni difficili da sbrogliare, come ad esempio una serie di putt di notevole difficoltà o una partita minata da un vento impressionante), dai Tiger Challenge (conquistando i quali si possono sbloccare personaggi aggiuntivi e buche extra di un percorso bonus) e dallo Speed Golf. Quest'ultimo, in particolare, rappresenta una novità del tutto inattesa e vede due golfisti intenti a completare un percorso nel minor tempo possibile, da ridurre ulteriormente correndo dietro alla palla dopo averla colpita (!). Quasi tutte le modalità, tra l'altro, contemplano premi in denaro da investire nel miglioramento delle statistiche del proprio giocatore, a beneficio della longevità complessiva.

Ottima, infine, la realizzazione tecnica: i modelli poligonali utilizzati per i golfisti sono eccellenti, la somiglianza con gli atleti in carne e ossa è ragguardevole (resta soltanto da migliorare qualche dettaglio sui volti), le animazioni sono sempre fluide e realistiche (con tanto di movenze extra nelle sequenze di contorno, impreziosite da effetti speciali in stile *Matrix*) e l'illuminazione interagisce alla perfezione con tutti gli oggetti. I percorsi, poi, sono costruiti con parecchi poligoni e con grande cura, come si evince dalla morbidezza dei dislivelli, dalle visibili differenze cromatiche tra le varie zone, dai dettagli come l'ondeggiamento degli alberi al vento e la foschia che sovrasta il mare, dalla nitidezza delle texture e dalla brillantezza dei colori. Niente da ridire nemmeno sull'audio, composto dai classici effetti sonori ambientali, da un vivace commento a due voci in lingua inglese e dalla musica di Nelly adottata per i menu. **Tiger Woods PGA Tour 2002**, in sostanza, non è certamente il più serio e rigoroso dei giochi di golf attualmente in circolazione, ma è senza ombra di dubbio il più godibile. E scusate se è poco...

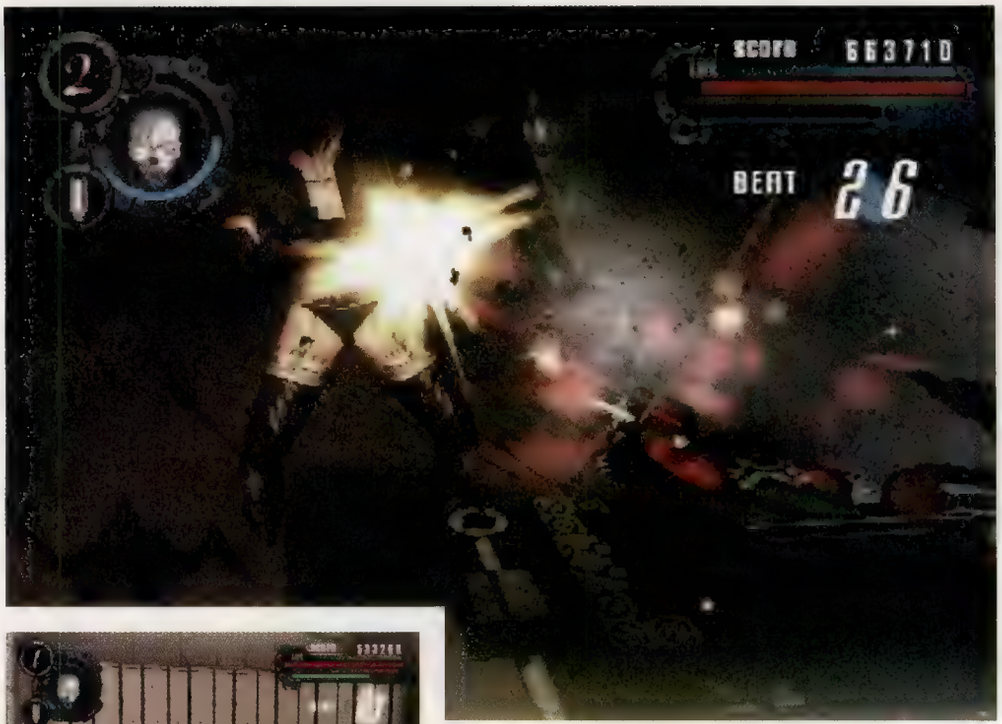
voto 8 su 10

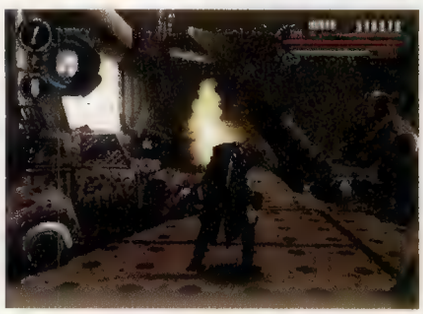
di erikpede

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **RED ENTERTAINMENT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

GunGrave

L'ennesima dimostrazione di come fare affidamento esclusivamente su una manciata di affascinanti spunti di ispirazione non sia sufficiente per creare un buon gioco.





*Similmente a quanto avviene in **Max Payne**, Grave può tuffarsi sia di lato che in avanti o all'indietro e crivellare contemporaneamente l'obiettivo che ha di fronte.*

Era davvero alta l'hype che ha circondato la gestazione di questo titolo. Con una caratterizzazione frutto del lavoro congiunto di Yasuhiro "Nightow" Naito (**Trigun**) e Kohsuke Fujishima (**Sakura Wars**) e in più la garanzia del marchio Sega a fare da sigillo di qualità, erano in parecchi a coltivare fiduciose aspettative nei confronti del nuovo lavoro di Red Entertainment. Ma, come spesso accade, una volta saggiato il prodotto finito è difficile respingere il pensiero di essere stati vittima del canto intonato da una sirena ingannatrice. Ma andiamo con ordine.

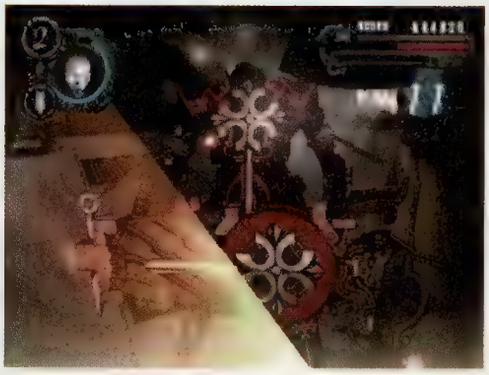
Beyond The Grave (da ora semplicemente Grave per amor di brevità), è il nome di un cadavere che cammina. Grave era un comune essere umano, ridotto in questo stato dal dirigente di una potente organizzazione criminale, responsabile della sua morte. Nel gioco siamo chiamati a sostenere la causa dello sventurato durante la propria azione sterminatrice contro tutti i malavitosi dipendenti della compagnia fino a colpirne la mente e avere in tal modo la sua vendetta. Con incedere sonnolento e passo appesantito da una bara che il nostro porta tenacemente con sé (tenendola agganciata ai gomiti mediante due robuste catene), Grave si incammina verso il suo viaggio purificatore e, insieme, al suo destino. Strumento di mietitura saranno due prodigiose pistole chiamate "Cerberos" e la stessa bara che il nostro si porta dietro.

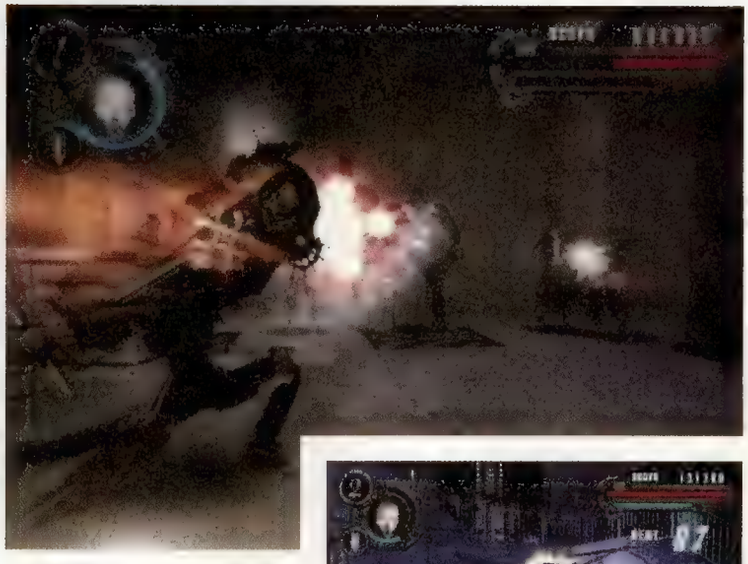
Nel corso dei conflitti a fuoco il giocatore può avvantaggiarsi di un sistema di puntamento automatico con discreti margini di approssimazione; basta che il nemico non sia troppo lontano e si trovi nel cono visivo del nostro alter ego perché i colpi gli vengano indirizzati automaticamente contro. Naturalmente è presente la canonica funzione di lock-on, utile per abbattere con maggiore efficacia gli avversari più coriacei. Non solo. Se si comincia a sparare furiosamente restando immobili, la condizione ultraterrena di Grave gli permette di esibirsi in una spettacolare serie di evoluzioni con una leggerezza di tocco dalla velocità sovrumana. Grave salta, si contorce, centra i nemici mentre è voltato di spalle in atteggiamenti sospesi tra il canzonatorio e l'impertinente. Interessante notare che mentre Grave assume questi atteggiamenti da smargiasso, il giocatore non può più spingerlo in una direzione ma solo orientarne la posizione facendolo girare di 360°. Grazie all'auto aiming questa procedura ci trasforma nell'epicentro di un uragano che travolge qualsiasi cosa abbia la sventura di trovarsi nel suo raggio d'azione. Nemici e parti dello scenario vengono letteralmente triturati da un vortice di proiettili estremamente spettacolare a vedersi, mentre il nostro continua nella propria danza macabra cadenzata dai rintocchi di morte delle sue Cerberos.

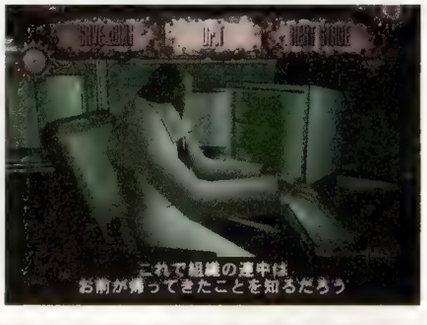
Il funereo fardello che questa specie di zombie porta con sè non serve solo a dargli un'aria da duro, ma si rivela anzi un'arma ad alto contenuto tecnologico: Grave può servirsene per spazzare via i nemici ruotando su sè stesso e tenendo la bara per le mani come una falce, oppure utilizzarlo per il Demolition Shot, un colpo speciale da adoperare in circostanze critiche che può essere costituito tanto da un missile in grado di incenerire ogni cosa presente nel raggio di diversi metri, quanto da una sana dose di energia extra; la scelta è attuabile a piacere dall'utente tramite menù in qualsiasi momento dell'azione.

Trama, atmosfere e gameplay sono pesantemente influenzate dal film *Il Corvo* e in ambito videoludico da **Max Payne** e **Devil May Cry**. Il sapore diabolico del canovaccio narrativo, lo stile di gioco tutta azione e sparatorie, le atmosfere cupe e austere vicine a quelle della Gotham City dell'uomo pipistrello, l'atteggiamento cool e repressore del protagonista e mille altri riferimenti non lasciano dubbio alcuno in proposito. Nel complesso però si può affermare che la cura riposta consenta al livello qualitativo della caratterizzazione di non scivolare nel banale, ma anzi non manche di esercitare una certa suggestione, in particolare su coloro i quali subiscono il fascino sinistro del noir. Il vero problema è che tutto sembra costruito su misura delle qualità di castigamatti di Grave, in funzione dell'esaltazione della sua immagine tenebrosa da vero angelo della morte. Sono le sue animazioni, i suoi atteggiamenti ad aver goduto maggiormente delle attenzioni degli sviluppatori, a scapito di tutto il

di giuseppe**de riso**







Il sistema energetico tiene conto, oltre che del fattore vitale, anche della resistenza ai colpi. Solo quando questa viene meno Grave comincia a perdere energia

resto. Ma proprio tutto. Il design dei livelli è di una piattezza sconcertante: lineare e disimpegnato al punto che molto avrebbe da imparare persino da un qualsiasi **Apocalypse** per PSone. Non c'è alcunchè da esplorare e la struttura degli stage è semplicistica nel migliore dei casi. Scordatevi, poi, il controllo e le movenze feline del Dante capcomiano, le sue elaborate combinazioni d'attacco o i nemici intriganti e ingegnosamente studiati. Le situazioni proposte nel gioco raramente vanno oltre il martellio assillante del tasto di fuoco (assillante tanto per il pad quanto per il dito stesso del giocatore) e qualche capriola per schivare i proiettili o spettacolarizzare le colluttazioni. La feccia che si oppone ai nostri progressi è messa lì giusto per fare da bersaglio e aumentare l'inquinamento acustico col baccano infernale che si sprigiona dalle bocche delle armi di cui sono dotati. L'intelligenza del giocatore non viene mai nemmeno minimamente stimolata da un enigma o aspetto strategico degno di nota che sia uno: le munizioni sono infinite, di armi e power-up nemmeno l'ombra e gli avversari si dimenano come bacchettoni privi di qualsivoglia personalità. Dulcis in fundo, la longevità: se affrontato al livello di difficoltà normale bastano due ore circa (minuto più, minuto meno) per arrivare al termine dell'avventura, a meno che non si prenda consapevolezza della natura da coin-op del titolo e si decida di non usufruire nè dell'opzione di salvataggio, né tantomeno dei continue infiniti messi a disposizione dell'utente. In tal caso c'è la speranza di essere impegnati almeno per il week-end. A poco servono anche i numerosi bonus assortiti, alcuni dei quali piuttosto stravaganti, che spuntano fuori con l'avanzare nel gioco. La logica dietro il loro rilascio prende in considerazione anche la bontà delle performance blastatorie dimostrate, donando un minimo di valore aggiunto a un'esperienza in ogni caso decisamente poco longeva.

L'approccio improntato alla superficialità non ha risparmiato nemmeno la realizzazione tecnica. Gli ambienti sono talmente poveri di dettaglio e anonimi che anche luoghi profondamente diversi tra loro si confondono con disarmante facilità nella mente del giocatore. L'orizzonte visivo non si estende propriamente a perdita d'occhio (il draw-in è evidente soprattutto negli spazi aperti) e i rallentamenti intorpidiscono in maniera non trascurabile l'impatto delle sequenze più movimentate (di fatto sempre, data la natura del titolo). Il livello di interazione si basa solo ed esclusivamente sulla demolizione di un numero apprezzabile di elementi inseriti apposta per uno scopo: essere fatti a pezzi e accrescere la confusione nei momenti più caotici. Per contro, il cel-shading usato per ogni elemento grafico esalta le peculiari atmosfere del gioco, donando nell'insieme un aspetto caratteristico e, per ora, poco abusato. La qualità delle sequenze in full motion video è assolutamente degna di un cartone animato e rafforza non poco l'ottimo lavoro svolto per il character design. Pregevole, inoltre, la qualità di alcune animazioni e di certi effetti pirotecnici. Si barcolla, insomma, tra aspetti curati e altri decisamente scialbi, affidandosi eccessivamente al carisma da fumetto del protagonista e all'aura tutta ovattata che permea il prodotto. Ma è evidente come ciò non possa bastare per rendere grande il gioco Sega.

Si potrebbe obiettare che in fondo questo sia frutto di precise scelte di progettazione e che molte critiche potrebbero apparire fuori luogo rispetto a quelle che erano le intenzioni dei suoi creatori. Tuttavia, qualche sussulto creativo apprezzabile qua e là e un character design degno di nota (sebbene non per la sua autenticità) bastano per dare un tono all'opera, ma non per dotarla di metodo e compattezza, qualità che le sono assolutamente estranee. La povertà di uno schema di gioco che fa della pressione forsennata ed estenuante del tasto di fuoco il proprio fulcro pone **GunGrave** sulle pendici più basse del monticello dell'action game odierno. Un titolo povero tanto nella forma quanto nella sostanza che infonde amarezza perché largamente incompleto, o comunque inadeguato per gli standard ravvisabili oggigiorno.

voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **BAM! ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **SPIKE/ACQUIRE** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Way of the Samurai

Dopo aver curato i primi due episodi della fortunata serie **Tenchu**, Acquire mette da parte gli impenetrabili misteri dei ninja per narrare i giorni del declino degli ultimi, indomabili samurai…

di erikpede

La modalità Battle, i cui personaggi vanno sbloccati a suon di completamenti della sezione principale, permette a due giocatori di sfidarsi all'interno di piccole arene – un toccasana per la longevità…

Le battaglie si svolgono quasi sempre contro gruppi di 4 o 5 avversari, ma in realtà si combatte contro un nemico alla volta. Passare da un rivale all'altro può essere caotico, ma ci si abitua abbastanza presto.

Il periodo è quello a cavallo tra il declino dello shogunato Tokugawa e l'ascesa del governo Meiji, fautore della Restaurazione e dei contatti tra il Giappone e l'Occidente. L'epoca dei samurai è ormai giunta al termine, e quelli che erano stati considerati come nobili guerrieri e incorruttibili condottieri sono visti come un inutile retaggio del passato, un legame con una fase storica da abbandonare in favore di un'occidentalizzazione sempre più rapida ed evidente. L'intero Giappone versa in uno stato di profonda agitazione e il passo Rokkotsu, una piccola località di montagna, non fa eccezione – la faida in corso tra i picchi che circondano il paese è indubbiamente poca cosa rispetto a ciò che sta accadendo in tutta la nazione, ma rimane pur sempre un conflitto assai aspro. La famiglia Kurou, composta da samurai di alto lignaggio, vuole vendere una fonderia di sua proprietà al governo, mentre il clan Akadama (capeggiato dal figlio del signore dei Kurou, ribelle per eccellenza ed espulso da tempo dalla sua famiglia) vuole impedire a tutti i costi la vendita dello stabilimento, la cui acquisizione darebbe al governo troppo potere nella zona. Ad andarci di mezzo, come sempre, sono gli innocenti, ovvero gli abitanti del villaggio, vessati dai potenti e sottoposti ad ogni tipo di angherie – neanche i Kurou e gli Akadama, però, sono al sicuro, perché il governo sta tramando nell'ombra. A turbare ulteriormente gli equilibri delle forze in campo, poi, arriva un samurai errante, capitato per puro caso al passo Rokkotsu al momento della resa dei conti tra i Kurou, gli Akadama e il governo. **Way of the Samurai**, per l'appunto, descrive gli eventi relativi ai due giorni trascorsi al valico Rokkotsu da questo imperscrutabile ronin, chiamando il giocatore a vestirne i panni in tutto e per tutto. In tutto e per tutto, nel senso che al samurai non è stata fornita nessuna personalità da Acquire – l'utente deve sovrapporre sé stesso all'eroe dell'avventura, immergendosi totalmente nel mondo creato dagli sviluppatori e ritrovandosi, in pratica, a "vivere" due giorni dell'esistenza di un guerriero del Giappone feudale. Il processo di immedesimazione con il protagonista, ad ogni modo, è soltanto l'inizio: ad esso fa seguito l'inserimento del giocatore all'interno di una storia aperta, in cui ogni azione influenza gli eventi successivi, che concatenandosi vanno a loro volta a determinare l'approdo ad una delle 6 conclusioni possibili. Le informazioni di cui si dispone entrando nella zona del passo Rokkotsu sono prossime allo zero, per cui la comprensione del mondo di gioco è graduale, correttamente legata all'acquisizione di dati da reperire parlando con gli abitanti del posto. I dialoghi sono fondamentali, quindi, così come lo è il comportamento tenuto nelle situazioni chiave; è grazie ad esse, infatti, che è possibile "pilotare" la storia, guidando il proprio alter ego nella direzione che si prenderebbe se ci si trovasse davvero al suo posto. Non appena si giunge al passo, ad esempio, ci si imbatte in un gruppo di brutti ceffi intenti a dar fastidio ad una ragazza. A questo punto si può scegliere di aiutare la poveretta, oppure di procedere nel proprio cammino come se niente fosse, o addirittura di aiutare i mentecatti, chiedendogli poi di unirsi al loro gruppo. Da qui in avanti le decisioni da prendere si fanno sempre più numerose: ci si può unire alla famiglia Kurou o al clan Akadama, si può optare per il tradimento nei confronti di una delle due fazioni, si può scegliere di restare neutrali o aiutare la popolazione del villaggio, si può tentare di smascherare il complotto alla base della faida in corso… in altre parole, si interagisce sul serio con l'ambiente circostante, agendo da autentico ago della bilancia nella disputa in atto. La sensazione di "esserci" è fortissima, così come quella di libertà, con quest'ultima che si estende agli immancabili scontri all'arma bianca. Al giocatore è lasciata totale discrezione in merito, e anche le scelte fatte in combattimento influenzano il corso degli eventi. Sfoderare la spada il minor numero di volte possibile, passare a fil di lama solo chi lo merita, attaccare tutto e tutti – scegliere tra queste o altre condotte sta unicamente al giocatore, ulteriormente gratificato da un sistema di combattimento inizialmente ostico, ma fondamentalmente eccellente.

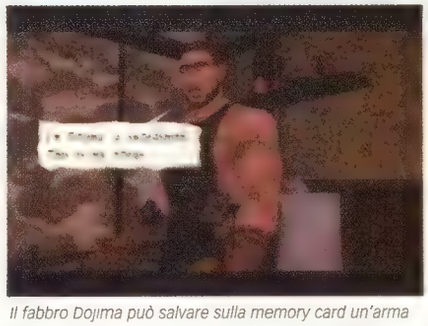
In **Way of the Samurai** il giocatore parte con una sola spada e un set ridottissimo di colpi, abbastanza limitati da far storcere il naso anche ai fanatici dei picchiaduro più immediati, ma le cose fortunatamente cambiano ben presto. Non solo gli assalti disponibili aumentano man mano che si fa pratica con la spada, infatti, ma anche le tecniche "accessorie" progrediscono di pari passo con quelle offensive. Ecco allora che si impara a sbilanciare l'avversario in seguito alle parate, spingendolo o sottraendosi alle sue spinte, per poi schivarne gli eventuali colpi di ritorno e magari neutralizzarne gli attacchi con delle difese speciali, che vanificano definitivamente l'effetto dell'assalto subito. Ma non è tutto, perché le mosse eseguibili dipendono dall'arma che si brandisce; raccogliendo spade, asce e martelli da guerra abbandonati dai nemici sconfitti è possibile ampliare a dismisura il

proprio repertorio offensivo e difensivo, approfittando nel contempo delle caratteristiche specifiche di ciascuna arma (definita da parametri che agiscono sul potere d'attacco, sulla resistenza, sull'energia vitale di chi la brandisce ed altro ancora) e andando pure a migliorarne le potenzialità con l'aiuto del fabbro del villaggio. Non mancano poi le piccole sottigliezze (come le armi rare, che compaiono solo al livello di difficoltà più elevato), le combo, gli oggetti da lanciare contro gli avversari e il cibo da ingollare per recuperare le forze, prestando attenzione ai funghi che, al contrario delle rape e degli altri alimenti, nascondono a volte la nefasta insidia del veleno…

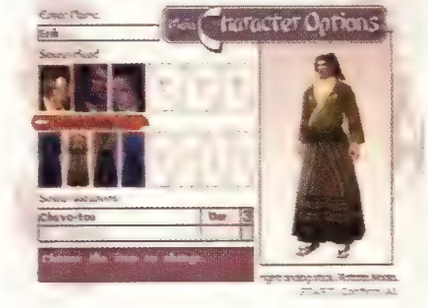
Veleno che i più esagitati, dopo aver letto le prossime righe, penseranno probabilmente di somministrare in piccolissime dosi ai tipi di Acquire, al fine di procurar loro almeno un po' di mal di pancia. Se **Way of the Samurai** è sinora apparso un gioco praticamente perfetto, infatti, è solo perché l'esposizione della lunga lista dei suoi problemi è stata tenuta per ultima, non senza un filo di cattiveria nei confronti di chi aveva sperato in un titolo eccezionale… **Way of the Samurai**, tanto per cominciare, difetta di una realizzazione tecnica all'altezza del concept ideato da Acquire. Da un punto di vista grafico si registrano personaggi principali modellati benino e volti poligonali costruiti con cura, ma ai primi si contrappone la povertà dei comprimari di scarsa importanza, mentre le facce diventano legnosissime nelle inquadrature ravvicinate utilizzate nelle scene di intermezzo. Le animazioni sono convincenti (nonostante una certa rigidità ben visibile in alcune movenze) e brillano per quantità quando si tratta di buttarsi nella mischia e menare fendenti, ma le texture mancano irrimediabilmente di pulizia e definizione, tanto nel caso dei personaggi quanto in quello dei fondali. Sulle spalle dei paesaggi (di per sé molto affascinanti), inoltre, gravano le scalettature, il draw-in, il nebbione padano utilizzato in profondità e l'invadenza delle giunzioni tra i poligoni, che ricorda in qualche modo i titoli di prima o seconda generazione per PSone. L'illuminazione è elementare, se si eccettuano i buoni effetti deputati a rappresentare le varie ore del giorno, e la regia virtuale soffre di seri smarrimenti, con gli ostacoli che di tanto in tanto vanno ad ostruire la visuale nei combattimenti e i passaggi dagli esterni agli interni che sconvolgono sia il panorama che la risposta del sistema di controllo. L'audio, da parte sua, è ridotto al minimo: ci sono i rumori della battaglia, un brano di discreta atmosfera che accompagna le peregrinazioni del samurai e un inspiegabile pezzo rock che entra in gioco quando ci si trova invischiati in una battaglia.

Laddove l'inadeguatezza degli sforzi di Acquire in campo tecnico può semplicemente infastidire, comunque, l'insistente sensazione di un mancato sfruttamento approfondito dell'eccezionale idea di base è a dir poco frustrante. Perché gli sviluppatori si siano dati tanto da fare per allestire un mondo verosimile e storicamente accurato per poi guastarne l'atmosfera nei modi più assurdi è un mistero, la cui portata si realizza pienamente solo al primo incontro con un samurai di colore dotato di capigliatura afro d'ordinanza. Altrettanto fuori luogo appaiono personaggi come il giovane ribelle vestito di una maglia a rete e di una giacca di pelle con annesso colletto di piume, il samurai avvolto in una maglia aderentissima e acconciato alla maniera dei rasta, la combattente biondochiomata con vestito punteggiato di spacchi, tacchi alti e fioretto al seguito, e chi più ne ha più ne metta. Ugualmente deleteri ai fini dell'atmosfera sono i balloon adoperati per i dialoghi, i grugniti assortiti che tentano inutilmente di fare le veci di un parlato campionato che Acquire forse non poteva permettersi e la diffusa latitanza di quelle "icone nipponiche" che avrebbero aumentato la credibilità degli ambienti (ukiyo-e sulle pareti, rastrelliere per armi nelle stanze, ciliegi in fiore nelle zone aperte e così via). La perversa gestione dei salvataggi (due per partita, concessi in occasioni ben precise e impietosamente cancellati dalla memory card al momento del ripristino), la bassissima qualità della traduzione in inglese e l'impossibilità di saltare i dialoghi già letti e riletti nelle partite precedenti, infine, non mancano di irritare un po', ma questo non è nulla di fronte al rimpianto per l'occasione storica clamorosamente mancata da Acquire. Le relazioni tra i personaggi sono ancora troppo rigide e limitate, lo scenario avrebbe bisogno di qualche locazione in più (appena due o tre, abbastanza per ampliare il respiro del mondo di gioco senza renderlo dispersivo) e l'uso degli espedienti narrativi (colpi di scena, tradimenti, eventi imprevedibili e simili) dovrebbe essere meno superficiale, ma ciò non toglie che **Way of the Samurai** sia costruito attorno ad un'idea fenomenale, degna del massimo rispetto. Inutile dire che la valutazione finale, frutto di un difficile compromesso, tiene conto anche di questo rispetto…

voto 7 su 10



Il fabbro Dojima può salvare sulla memory card un'arma per ogni partita. Tale arma risulterà poi selezionabile sin dall'inizio della partita successiva.



I particolari grafici (teste e abiti) grazie ai quali è possibile personalizzare il proprio samurai aumentano ogniqualvolta si completa il gioco soddisfacendo determinati requisiti.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **CRAVE** SVILUPPATORE **OPUS CORP.** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

UFC: Throwdown

Lotta a mani nude, sangue che vola un po' dappertutto, un ring ottagonale delimitato da una rete da pesca in stile sadomaso e una folla urlante tutt'intorno. Signore e signori, l'Ultimate Fighting Championship...

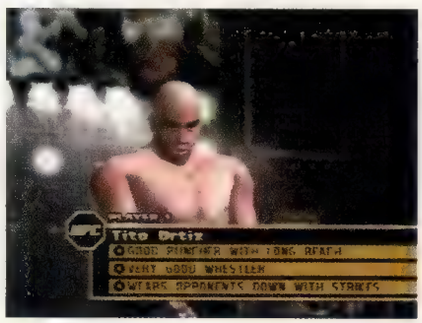
di erikpede

Visto il successo riscosso due anni fa dalle edizioni per PSone e Dreamcast, un ritorno su console così tardivo per i picchiatori dell'UFC appare piuttosto strano, soprattutto alla luce dell'insistenza con cui le softco usano mungere le loro vacche migliori. Ad ogni modo, **UFC: Throwdown** segna il debutto su PlayStation2 del più violento tra gli sport di combattimento attualmente in voga negli States, costituito fondamentalmente da una serie di incontri tra praticanti di stili di lotta diversissimi tra loro. Tanto nella realtà quanto nel gioco di Crave, quindi, a trovarsi di fronte possono essere esperti di ju-jitsu, kick boxing, kung-fu, karate, sumo, lotta libera e chi più ne ha più ne metta, il che non avrà mancato di creare parecchi grattacapi a Opus Corp. in fase di game design. Come conciliare, infatti, colpi e posture totalmente differenti in uno stesso incontro, possibilmente senza incappare in grossolani errori di impostazione, bilanciamento e rilevamento delle collisioni? Risposta: con un sacco di attenzione per la pianificazione, essenzialmente, e in questo i tipi di Opus non se la sono cavata malaccio. Peccato che, per andare davvero sul sicuro, gli sviluppatori nipponici abbiano optato per la formula della squadra vincente che non si cambia, riproponendo in pratica la maggior parte degli elementi già sperimentati in precedenza. **Throwdown**, di conseguenza, ruota intorno ad una meccanica di gioco che prevede sì decine di colpi, contromosse, prese, finte e prolungati scontri a terra, con chiavi articolari e autentiche grandinate di manate, ma finisce per risultare assai più semplice e meno profondo di quanto possa inizialmente apparire. Questo perché le combinazioni più efficaci, alla fine della fiera, non sono poi moltissime e ci si ritrova ben presto ad usare quasi di continuo, in barba alla varietà che l'impianto allestito da Opus avrebbe potuto teoricamente garantire. La necessità di tenere d'occhio l'affaticamento del proprio atleta e l'importanza strategica della lotta al suolo svaniscono di fronte alla barbara efficienza del mero pestaggio dei tasti, interrotto unicamente dagli occasionali tentativi di fuga dalle prese e dai bloccaggi a terra. La difficoltà media degli incontri, inoltre, è generalmente molto bassa – è vero che può capitare di perdere contro un avversario ridotto allo stremo delle forze che, non si sa come, tira fuori dal cilindro un colpo risolutivo, ma nella maggior parte dei casi gli sforzi richiesti per vincere sono tutt'altro che eccessivi. La delusione per questa occasione mancata, d'altro canto, non sarebbe poi così grande se non fosse per la presenza di una completissima sezione "carriera" che, alla luce di quanto s'è detto sinora, appare quasi sprecata, o perlomeno mortificata dallo svolgimento elementare dei combattimenti.

Vagamente simile per certi versi ad un RPG, la modalità Career di **Throwdown** prevede la creazione di un atleta (scarsissime, purtroppo, le possibilità di personalizzazione grafica) a cui vengono assegnati dei punti da spendere per il miglioramento delle sue caratteristiche fisiche. Tale procedura di sviluppo, però, non è automatica, ma passa per l'acquisto e il completamento di una serie di prove, ciascuna delle quali fornisce l'accesso a nuovi colpi e va ad incrementare fattori come la resistenza e la rapidità del lottatore. Una volta esauriti i punti da investire nelle sfide (che possono andare dal banale atterramento dell'avversario al suo stordimento, passando per l'annichilimento dell'opponente con il solo utilizzo dei calci e per altre richieste del genere), si completano cinque incontri di allenamento e si entra in un torneo, messo lì apposta per permettere all'utente di racimolare altri punti. Inutile dire che una struttura così curata avrebbe meritato un'implementazione pratica decisamente più complessa, così come avrebbe indubbiamente meritato anche una realizzazione tecnica più valida. E invece, triste ma vero, **Throwdown** parte con il piede sbagliato sin dalle terrificanti sequenze introduttive dei lottatori (mai vista una sfocatura tanto atroce dopo la dipartita del Nintendo 64), per poi continuare maluccio con dei modelli poligonali che, a fronte di una costruzione competente e di un set di animazioni accettabili, vanno a mettere il piede in fallo in materia di texture, a dir poco rozze e carenti in dettaglio e pulizia. Nella norma gli effetti sonori, ridotto al minimo indispensabile il (fastidioso) commento e irritanti i temi musicali. Con l'audio si tocca il fondo, in poche parole, ma qualcosa da salvare in **Throwdown** c'è, a conti fatti. Per chi ha già giocato i vecchi **UFC** di novità degne di nota non ce ne sono, ma per chi cerca qualcosa di diverso dal solito picchiaduro c'è materiale a sufficienza per qualche sessione di combattimento a mani nude scevra di tecnicismi e sottigliezze, ma comunque immediata e moderatamente divertente. Si poteva fare di meglio, insomma, ma il disastro è stato evitato...

voto **6 su 10**

Salendo di livello nella modalità Career è possibile orientarsi verso stili di combattimento differenti da quello selezionato inizialmente, ampliando così il repertorio delle tecniche del proprio atleta.

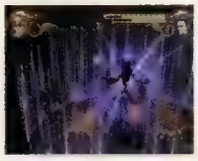


Oltre a poter creare da zero il suo alter ego digitale, il giocatore può ovviamente vestire i panni (immancabilmente succinti e sudati) dei più famosi lottatori del campionato UFC.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **PCCW JAPAN** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4**

Raging Bless

Legge n° 109 del videogioco: Se un videogioco richiede di eseguire ripetutamente le stesse azioni, allora può trattarsi solamente di un gioco estremamente noioso o di un gioco estremamente coinvolgente.



*Ognuno dei lunghi livelli di gioco richiede tra i 10 ed i 20 minuti per il completamento. **Raging Bless** non prevede il salvataggio, ma richiede di terminare l'avventura con un numero limitato di crediti.*

Il Duel Mode mette a disposizione 24 personaggi e 8 arene a sblocco progressivo, nelle quali sfidarsi in 2-4 giocatori, anche formando squadre. Durante il massacro, sul campo di battaglia compaiono power-up in grado di animare una sfida che, per sua stessa natura di multiplayer, risulta inizialmente appagante, ma che viene penalizzata sul lungo termine dalla carenza di strategia.

Nei mesi precedenti la sua uscita in Giappone, **Raging Bless** era stato dipinto dalla stampa specializzata come un degno erede tridimensionale dell'indimenticato **Golden Axe**. Inutile dire che, in seguito a proclami di questo tipo, la diffidenza di coloro che avevano amato **Golden Axe** era schizzata a livelli d'emergenza, in parte per dubbi integralisti sul tridimensionale, in parte perché, siamo sinceri, non si scherza con i vecchi amori. Ma in realtà, il beat'em up a scorrimento di casa PCCW (un tempo fulgida Jaleco), ha ben pochi elementi per sostenere una somiglianza con il suo "ispiratore". Forse solo le fondamenta ludiche, ben poggiate sullo scontro armato e l'azione sanguinaria…

Raging Bless è tutto quanto possano offrire quattro personaggi differenziati per caratteristiche di base (attacco, difesa, velocità e magia), percorsi e storie differenti a seconda del guerriero selezionato, una quantità di avversari da abbattere e di chilometri da percorrere. L'azione di gioco si svolge in ambienti tridimensionali dalla struttura variabile: lunghi corridoi di carattere claustrofobico si alternano a spazi aperti con piena libertà di movimento, percorsi rigidi con avanzamento ben scandito vengono bilanciati da sezioni esplorabili nelle quali scegliere il campo di battaglia più adatto allo scontro. L'arsenale di tecniche di combattimento mette a disposizione due tipi di attacco semplice e 6 combo speciali per ogni personaggio, supportati dalla possibilità di scartare lateralmente e di scaricare smart bomb magiche. Un'apposita barra sottostante l'energia si potenzia progressivamente dopo ogni colpo inferto al nemico, regalando smart extra al proprio completamento. Contenitori sparsi per le location forniscono power-up di classica natura. Eppure, nonostante la presenza di evidente materiale da gioco, il coinvolgimento ludico, nel confronto tra **Raging Bless** e l'invadente ombra di **Golden Axe**, tende naturalmente a favore dell'opera Sega. È l'equilibrio di gioco il fattore discriminante. **Raging Bless** sfrutta in maniera discreta la differenziazione degli attacchi speciali, ma pecca di superficialità per quanto riguarda la caratterizzazione comportamentale degli antagonisti, rendendo spesso superfluo l'uso della strategia. L'azione tende così naturalmente all'uso indiscriminato di alcune combo, accompagnate da costanti fughe strategiche e da preziosi, quanto vigliacchi, attacchi alle spalle. Ma il dolore più grande di **RB** è nel tridimensionale. In un mondo composto da poligoni vagamente definiti e prospettive ingannatrici, il contatto arma-personaggio scivola troppo spesso nell'aleatorio. Difficile dire quali degli avversari presenti in mischia siano in grado di colpirci senza avvicinarsi ulteriormente. Un colpo alle spalle e lo scontro è pregiudicato: non resta che ritirarsi oppure ostinarsi in un massacro pregiudicante in termini di energia. E tridimensionalità, come naturale, non significa solo precaria percezione, quanto inevitabile moltiplicazione delle direzioni. Sono vecchie storie. Mentre in **Golden Axe** il giocatore era chiamato a prendersi cura degli avversari di fronte a sé e di quelli alle sue spalle, nel beat'em up 3D essere circondati non significa altro che nemici a 360°. Nulla di contestabile, ovviamente, se non fosse che in **Raging Bless** un attacco pensato per un avversario può ritrovarsi ad essere diretto, un po' per nostro errore, un po' per limiti del sistema, verso l'innocuo personaggio che staziona accanto. Combo iniziata e nemico lasciato libero che ci devasta liberamente. Sangue sullo schermo e via un quarto di barra energetica. Disappunto. Così, mentre i cultori del button-hammering o del multiplayer troveranno nell'opera PCCW un degno titolo su cui allenarsi, puntando direttamente allo sblocco dei bonus o all'uso massivo del Duel Mode, per tutti gli altri si aprirà la strada del videogioco ripetitivo e non sufficientemente strategico. Dimenticate le strade di **Bare Knuckle**. Dimenticate i personaggi di **Final Fight**. In questi campi di battaglia si uccide solamente con la spada, raramente con l'astuzia. E il risultato può essere lo stesso, un cadavere in più sul terreno, ma il processo cambia immensamente. E senza accorgersene ci si ritrova con un altro gioco che non vale il prezzo di un import…

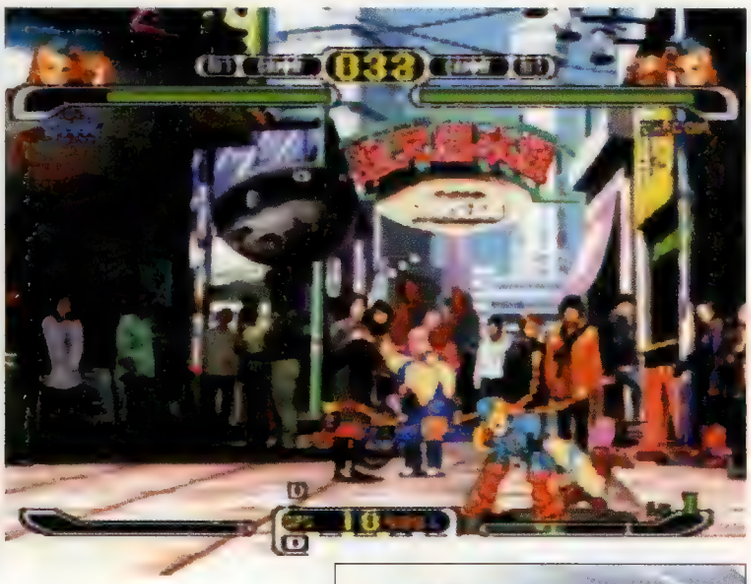
voto **4 su 10**

di ivanfulco

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Capcom VS. SNK Pro Millennium Fight 2000

Se una sera prima di prendere sonno vi dovesse capitare di esaurire le pecore per la conta soporifera, provate a enumerare i picchiaduro che la Capcom ha prodotto negli ultimi dieci anni: ne avrete sicuramente fino al canto del gallo.



di cristianobonora

Capcom VS. SNK Pro Millennium Fight 2000 è in ritardo. A occhio e croce di un lustro abbondante. Pubblicato a 2002 già inoltrato, con la cifra 2000 in bella mostra sulla cover a strillarne l'anacronismo, questo scalcagnato picchiaduro produce un po' lo stesso effetto del 458° numero di un fumetto che ha già esaurito da una manciata di anni l'appeal che a suo tempo ne aveva decretato il successo: povero di idee, approssimativo nella realizzazione tecnica, e prodigo solo nell'ammassare su schermo la solita vagonata di lottatori che, probabilmente, dopo un decennio di ceffoni, piuttosto che continuare a bisticciare in una PSone preferirebbero starsene a casa in pantofole, memori dei gloriosi fasti del passato quando all'inizio degli anni '90 da soli risollevarono le sorti del mercato mondiale dei coin-op. Questa volta gli energumeni assoldati da Capcom, per un totale di 35, provengono principalmente dalle saghe di **Street Fighter** e **King of Fighters**. Da questi titoli **CVSPMF2000** eredita anche un approccio di gioco improntato sul combattimento tecnico, al contrario di quanto offerto dal filone inaugurato da **Marvel VS. Capcom**, che con il proposito di spettacolarizzare il genere oltre ogni limite ha dovuto accantonare le ambizioni di tecnicismo che avevano sempre contraddistinto i picchiaduro della softco di **Resident Evil**. Tuttavia quando un certo tipo di filosofia di gioco è stato sviscerato in ogni sua parte, anche un gameplay originariamente impeccabile rischia di ridursi alla reiterazione di meccaniche sopravvissute a se stesse. E così l'evangelo dei beat'em up degli anni '90, riproposto nel 2002 senza una parola dedicata al nostro tempo (anche un insulto sarebbe andato bene), finisce per scadere nella demagogia ludica. Naturalmente a giustificare l'uscita di **CVSPMF2000** figurano una manciata di trovate preposte ad illuderci di avere sotto mano qualcosa di effettivamente nuovo. Vediamole con ordine. Prima di gettarsi nella mischia dell'Arcade Mode al giocatore viene richiesto di formare un team di combattenti la cui composizione può variare dalle due alle quattro unità. Ogni personaggio è infatti caratterizzato da un valore compreso tra uno e tre, più o meno indicativo del suo effettivo potenziale: Ken e Terry Bogart, ad esempio, sono considerati personaggi "medi" (due punti), Cammy e Joe delle mezze seghe (un punto), mentre Bison e Yamazaki delle autentiche macchine da guerra (tre punti). Ogni team deve essere assortito in maniera tale che la somma dei valori associati ai vari personaggi non superi le quattro unità. Purtroppo non è stata implementata nessuna modalità di tipo TAG; il passaggio da un personaggio all'altro è consentito solo all'esaurimento dell'energia di ciascun lottatore. Fortunatamente, prima di ogni combattimento è possibile ridefinire l'ordine con cui i propri eroi andranno ad avvicendarsi nel caso in cui non facciano altro che prendere botte l'uno dopo l'altro.

Per l'esecuzione delle supercombo è possibile scegliere se avvalersi dello stile Capcom o SNK. Selezionando il "Capcom Groove" la barra in cui si accumula l'energia per le tecniche speciali sarà suddivisa in tre segmenti, ciascuno dei quali sfruttabile singolarmente per effettuare una supercombo e ricaricabile malmenando l'avversario. Optando per l'"SNK Groove" la barra andrà invece riempita manualmente tramite la pressione prolungata e simultanea del pugno e del calcio forte ("vigoroso", secondo le preferenze auliche dei traduttori del manuale), operazione che per tutta la sua durata rende il proprio alter ego esposto agli attacchi dell'avversario, ma che consente di ricaricarsi indipendentemente dall'interazione con quest'ultimo. Concludono la magra lista di diversivi a uno schema di gioco ormai giurassico una poco attraente galleria di immagini, una modalità per personalizzare i colori degli sprite dei lottatori e il "Price Mode", in cui spendere in personaggi extra i punti racimolati in battaglia.

Ad affossare una produzione già sufficientemente subdola interviene una tecnica spartana, soprattutto nei fondali: poco ispirati, colorati male e del tutto inadeguati a conferire ai combattimenti una qualsivoglia atmosfera. Unica nota di merito per alcune animazioni dei personaggi, comunque penalizzati dalla bassissima qualità del disegno. **CVSPMF2000** è insomma l'ultimo, malconcio esponente di un genere che su PSone ha già da tempo trovato in **Street Fighter Alpha 3** il suo rappresentante definitivo. Superfluo.

voto 5 su 10

Nel "Pair Mode" i team sono sempre composti da due lottatori, selezionabili indipendentemente del valore assegnato loro nell'Arcade Mode.

Nei combattimenti contro la CPU un sistema di valutazione in tempo reale dello stile di lotta assegna al giocatore punteggi differenti a seconda delle tecniche impiegate.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **MELBOURNE HOUSE** GENERE **AZIONE/SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Men in Black 2: Alien Escape

Uomini in nero e monolito nero. I funerali delle licenze cinematografiche onorate possono avere inizio.

Per quanto visivamente appagante, il concerto pirotecnico prodotto dal fuoco incrociato di alieni e uomini in nero spesso rende difficoltosa l'individuazione dei nemici.

*Analogamente al sistema di locking implementato nei **Panzer Dragoon** di Sega, la pressione prolungata del pulsante di fuoco consente di agganciare il bersaglio per poi investirlo con fasci energetici di efficacia superiore ai comuni proiettili.*

Vestito a lutto e occhiali maranza. Gli spazzini del cosmo sono tornati. Perlomeno al cinema, visto che gli agenti K e J protagonisti del tie-in per PS2 con Will Smith e Tommy Lee Jones condividono giusto il nome in codice, il colore della pelle e con buona approssimazione anche l'età. Problemi di licenza? Miopia dei grafici di Melbourne House? Da un dubbio a rischio di insonnia passiamo ad una certezza inconfutabile: gli alieni esistono. Su PS2 di sicuro. E a giudicare dal numero in cui si sono riversati nel DVD di **MIB2: Alien Escape** devono aver invitato anche amici e parenti. Peggio per loro. Statene certi, gli alieni ci sono: brutti, animati sommariamente, armati fino ai denti e dotati di un'intelligenza (?) artificiale (??) degna di uno sbuccia-patate elettrico. Peggio per loro. Selezionato uno degli sgamatissimi sosia dei "veri" agenti K e J, una esilarante quanto scontata fase di briefing sulla missione (disintegrare tutti) precede il massacro sul campo. Ogni sessione di gioco a **MIB2** è un inno carnevalesco alla xenofobia spaziale e al genocidio intergalattico. Mandrie di sgorbi extraterrestri si sottopongono a un'impietosa mietitura a colpi di armi dall'aspetto e dagli effetti discreti come un Super Liquidator XXP250 nelle mani di un dodicenne indemoniato. Gli uomini in nero evidentemente sono stati addestrati tenendo bene a mente le performance marziali del Dante dispera-diavoli: K e J sanno prodursi in repentine capriole laterali per eludere il fuoco nemico, saltano mortalmente all'indietro e incedono sbruffoni armi alla mano con una nonchalance chiaramente memore dello stile militare del figlio di Sparda. Se le dinamiche blastatorie dei livelli di **MIB2** ci rimandano col pensiero ai furibondi sparatutto dei primi anni '90, la ripetitività e lo scarso mordente dell'azione proposta ci riporta con il pulsante di eject a reinserire nella console il DVD di **Devil May Cry**. Le missioni sono poche (fortunatamente, aggiungerebbe il recensore conscio dell'aspetto sporco del proprio lavoro), ambientate in livelli dall'architettura dittatorialmente lineare e tappezzati di texture poco brillanti, ma dalla definizione quasi sempre accettabile. Le si attraversa a forza di strife (manovra sufficiente a vanificare le offensive aliene) tartassando senza tregua il pulsante di fuoco. I boss di fine livello bonificano ogni morte di papa un gameplay stantio, incamando sfide alle volte timidamente intriganti e altre ancora reiterative del solito strife-fuoco-strife (guardiani di **Klonoa 2** dove siete?). Il motore 3D disintegra i visitatori spaziali a 30fps, una prestazione tutto sommato apprezzabile considerando l'abbondanza di poligoni da macello che si ostina a presenziare su schermo nei livelli avanzati. In una realizzazione tecnica più di quantità che di qualità sorprendono piacevolmente gli effetti di fumo, davvero ben realizzati, le animazioni delle deflagrazioni (soprattutto dei vetri e dei marchingegni) e il simil-environment mapping che risplende sulle carrozzerie delle automobili, almeno finché non le farete saltare per aria. Una carezza di pietà materna agli autori degli effetti sonori, verosimilmente tra i peggiori mai uditi su PS2. Esemplificativi i rumoracci delle armi, apparentemente campionati stritolando delle paperelle da bagno di taglie assortite. Poco male, in **MIB2** le armi si usano poco...

Modulare più che ripetitivo, isterico più che frenetico, disumano più che alieno. **MIB2** concede effimeri sprazzi di compiaciuta devastazione in un mare di sadismo più sopportato che inferto. Ma il fine giustifica i mezzi. I buoni alla fine vincono e i brutti (e quindi cattivi) le prendono. Giustizia è fatta. Almeno finché qualche civiltà di alieni in tutto e per tutto rassomiglianti ad Anna Kournikova non si deciderà ad invadere la terra, insofferente degli standard di bruttezza aliena cui Spielberg e colleghi hanno ormai incatenato l'immaginario collettivo terrestre. Già me li vedo fare a botte davanti a **Smash Court Pro Tournament** per contendersi il diritto di impersonare la bella russa. A quattro alla volta muniti di pizza e multi-tap, of course.

voto 5 su 10

di cristiano**bonora**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **KUJU ENTERTAINMENT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Fire Blade

Il lodevole tentativo di Kuju Entertainment di riproporre i fasti della serie **Strike** su PS2 è naufragato a causa di un'incorretta fusione tra simulazione e sparatutto, assieme ad un playtesting affrettato.

di diego**cortese**

Sono anni che il genere degli sparatutto elicotteristici non trova un degno rappresentante su console, lacuna che Midway e Kuju Entertainment hanno cercato di colmare traendo ispirazione dalla serie **Strike**. L'idea non è nuova, già 3DO aveva sfruttato la classica saga di shooter targata Eletronic Arts per donare un minimo di dignità al franchise **Army Man**. Se si esclude l'insolita ambientazione giocattolosa, **Air Strike** non offriva però nulla di veramente innovativo. A differenza di quanto ideato dai creativi di Kuju Entertainment…

L'elemento caratteristico di **Fire Blade** rispetto alla serie **Strike** è l'inserimento di una maggiore componente realistica che lo avvicina alle simulazioni-sparatutto. L'impressione iniziale è infatti quella di trovarsi di fronte ad un **Thunderhawk** dalle caratteristiche simulative leggermente meno spinte. La fisica di gioco è stata estremamente addomesticata tanto che è impossibile impattare con il suolo a seguito di una manovra errata. I due elicotteri disponibili, uno d'assalto e uno da trasporto, hanno prestazioni molto simili tra loro, differenziandosi solo per velocità, resistenza e numero di armi trasportate. La configurazione dell'armamento rimane immutata per tutto il corso del gioco, ed il suo approvvigionamento durante le missioni avviene avvicinandosi a delle icone (niente verricello alla **Strike**). L'equipaggiamento dei due mezzi è l'aspetto del gioco che presenta le caratteristiche più interessanti. Oltre alla solita panoplia di cannoni, razzi e missili, vi è un turbo alla **Air Wolf**, un sistema di puntamento telescopico, un'arma a raggi in grado di disattivare temporaneamente i veicoli, un'efficace visore infrarosso ed una modalità stealth. Quest'ultima riduce la visibilità dell'elicottero sia alla vista che al radar dando modo di colpire il nemico senza che questi si accorga della nostra presenza.

Nonostante le diciotto missioni disponibili presentino una tipologia di compiti assai diversificata, comprese intrusioni stealth, la rigidità della loro struttura lascia poco spazio all'iniziativa personale. Non vi è una vasta area di gioco che permetta di applicare differenti strategie di attacco ma percorsi predefiniti, studiati per altro senza preoccuparsi di garantire un giusto bilanciamento della difficoltà. Alcune missioni si limitano ad un tiro al piccione contro unità nemiche scarse in intelligenza e volume di fuoco, mentre altre presentano un design di scellerata cattiveria che obbliga a numerosi tentativi prima di riuscire a portare a compimento i propri obbiettivi. Evento che per altro è spesso questione di mera fortuna a causa della discutibile decisione di rendere casuale l'apparizione di icone per munizioni e punti vita, piuttosto che associata alle effettive esigenze del giocatore. Un ulteriore elemento di frustrazione è dato dal sistema di controllo, identico a quello di **Thunderhawk** e di conseguenza afflitto dalle stesse carenze, vale a dire la difficoltà di assimilazione e l'impossibilità di puntare correttamente i razzi.

Ai problemi relativi alla giocabilità si aggiungono l'assenza di extra (a parte un breve documentario sugli elicotteri USA) ed una realizzazione tecnica spartana. Lontana è l'estrema attenzione per i particolari dimostrata in **Thunderhawk**, specie per quanto riguarda i modelli poligonali dei veicoli. Le uniche caratteristiche estetiche degne di nota sono la realistica rappresentazione della visione infrarossa, la possibilità di smembrare i fanti appiedati, le carambole dei mezzi colpiti in corsa e la realizzazione di alcuni effetti ambientali.

Fire Blade è un titolo capace di frustrare anche il più cocciuto degli hardcore gamer. Missioni di incosciente difficoltà unite alla scomodità del suo sistema di controllo impediscono di godere delle caratteristiche positive del gioco, quali l'inedita componente stealth. Un'occasione fallita di offrire ai nostalgici della serie **Strike** un erede dello storico sparatutto elicotteristico.

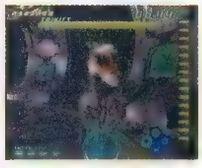
voto 5 su 10

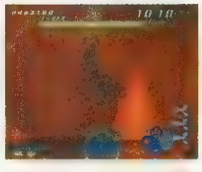
*Anziché i soliti intensificatori di luce stellare, gli elicotteri di **Fire Blade** impiegano un dispositivo IR capace di mettere in risalto uomini e mezzi.*

Nel gioco è contenuto un filmato di una decina di minuti, di produzione non molto recente, che illustra i mezzi ad ala rotante in forze alla US Army.

Gun Survivor 3 Dino Crisis

Mediante una drastica rivoluzione estetico/strutturale, Capcom rinnova profondamente la serie di **Gun Survivor** ponendo rimedio alla maggior parte degli errori compiuti in passato.





di diego**cortese**

Ad essere sinceri, l'arrivo di **Gun Survivor 3 Dino Crisis** in redazione non ha ricevuto un'accoglienza delle più entusiastiche. Difficile non essere prevenuti nei confronti di una serie i cui primi due episodi hanno dimostrato una curva evolutiva decisamente discendente. Dopo ore passate a crivellare un cospicuo campione di fauna cretacea, le nostre pessimistiche previsioni sono state però smentite da un prodotto radicalmente diverso dai suoi predecessori.

Rinnegando buona parte delle fallimentari teorie di combinazione tra survival horror e sparatutto, Capcom ha optato per un impianto di gioco più classico ma sempre ricco di una forte personalità. Un risultato che forse non si sarebbe potuto ottenere se la casa di Osaka non avesse deciso di accantonare mostri mutanti e zombi in favore dei famelici dinosauri della saga di **Dino Crisis**. L'ambientazione fantascientifica del survival horror giurassico ha offerto una maggiore libertà creativa agli sviluppatori Capcom che ha giovato sia alla trama che alla struttura di gioco.

Ispirato alle vicende narrate in **Dino Crisis 2**, **Gun Survivor 3** presenta un'intrigante storia di viaggi nel tempo e dimensioni parallele dalle premesse iniziali alquanto bizzarre, ma che progredendo nel gioco assume contorni sempre più definiti lasciando fino all'ultimo l'incognita sulla sorte del personaggio principale. Il compito di raccontare la trama del gioco è affidata a ben ventisette sequenze d'intermezzo in computer grafica, doppiate in inglese nel rispetto della tradizione dei survival horror Capcom.

Sono però impianto di gioco e realizzazione tecnica ad aver beneficiato maggiormente dell'estro degli sviluppatori Capcom. Le ripetitive ricerche di chiavi all'interno di claustrofobiche magioni sono state sostituite da una rocambolesca sequenza di eventi inseriti in suggestivi scenari all'aperto dalle ambientazioni più disparate. Vi sono foreste amazzoniche, deserti da cui sbucano oggetti provenienti da altre epoche, vulcani in eruzione e aree metropolitane abbandonate. Completabili nell'arco di quaranta minuti a livello easy, i sette stage in cui si suddivide il gioco alternano tre tipologie di obbiettivi. Può essere richiesto di raggiungere una determinata locazione, di eliminare uno specificato numero di nemici (comuni o boss) oppure di sopravvivere mentre si è a bordo di un mezzo di trasporto che segue un percorso prestabilito. A parte l'ultimo caso in cui ci si limita a ruotare su se stessi (finalmente senza perdita di fluidità), il giocatore può muoversi liberamente per l'area di gioco esattamente come in uno sparatutto in soggettiva. Paragonabile ad un FPS anche l'armamentario a disposizione del giocatore che comprende ben diciassette differenti armi secondarie, dal fucile a pompa al lanciamissili, trasportabili solo una alla volta e dotate di munizionamento limitato. Il dispositivo d'offesa primario è costituito dalla classica pistola a proiettili infiniti dotata di uno zoom che permette di colpire i nemici a grande distanza. Il recupero delle armi secondarie ed il potenziamento di quella primaria avviene attraverso icone e power-up che compaiono demolendo i numerosi elementi interattivi del fondale. Un arsenale considerevole da scaricare su un'ampia gamma di fauna cretacea dall'aspetto e dalle animazioni piuttosto convincenti. Il bestiario di **Gun Survivor 3** include una quindicina di mostri preistorici che spaziano dai piccoli scarafaggi antropofagi all'enorme tirannosauro. Avversari dall'aggressività non troppo elevata ma capaci comunque di sorprendere il giocatore con balzi improvvisi o attacchi a distanza. Ma il vero nemico è rappresentato dal tempo limite entro cui completare ogni stage. Ciò obbliga a memorizzare la posizione (spesso occultata) dei cristalli bonus che consentono di guadagnare secondi preziosi. Chi preferisce una progressione del gioco meno impegnativa e frenetica può limitarsi al livello Easy, dove il tempo offerto è sufficientemente ampio da consentire una tranquilla esplorazione delle ambientazioni.

Sebbene sia una spanna superiore ai suoi predecessori, **Gun Survivor 3** è però lungi dall'essere perfetto. Capcom non è riuscita a rendere meno ostico il sistema di controllo, difficile da padroneggiare sia che si impieghi il pad che la GunCon 2. Manca inoltre un valido incentivo alla rigiocabilità. Il massimo che si può sbloccare terminando il gioco ai tre livelli di difficoltà è una galleria d'immagini, la possibilità di affrontare il gioco con le armi secondarie dotate di colpi infiniti e una deludente modalità a due giocatori (una persona controlla il personaggio mentre l'altro spara). Si segnalano, infine, alcuni inestetismi minori del motore grafico quali salutari problemi di popup e l'orizzonte visivo limitato da una perenne foschia. Difetti che comunque non devono scoraggiare chi è in cerca di un nuovo gioco con cui ammortizzare l'acquisto della propria light gun, specie se è in cerca di un prodotto diverso dai comuni sparatutto.

voto **6 su 10**

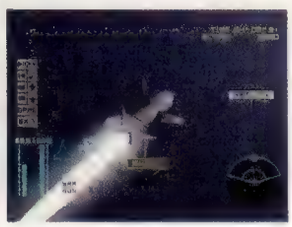
Un radar aiuta a individuare la direzione dei nemici e il punto da raggiungere per proseguire.

Il design dei livelli riserva qualche insolita sorpresa come la fase in cui bisogna colpire le lampadine da un triceratopo all'indirizzo del giocatore. Non altrettanto azzeccato, invece, la scelta di assegnare con eccessiva frequenza alla coppia di Carnotaurus il ruolo di boss.

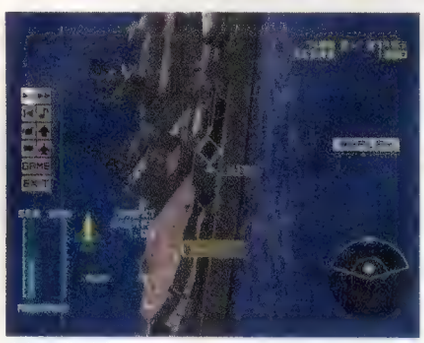
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **SEGA-AM2** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Aerodancing 4 New Generation

La "nuova generazione" di **Aerodancing** sulla nuova generazione di console, ma il gioco è sempre lo stesso. Nel bene e nel male.



di marcello**cangialosi**



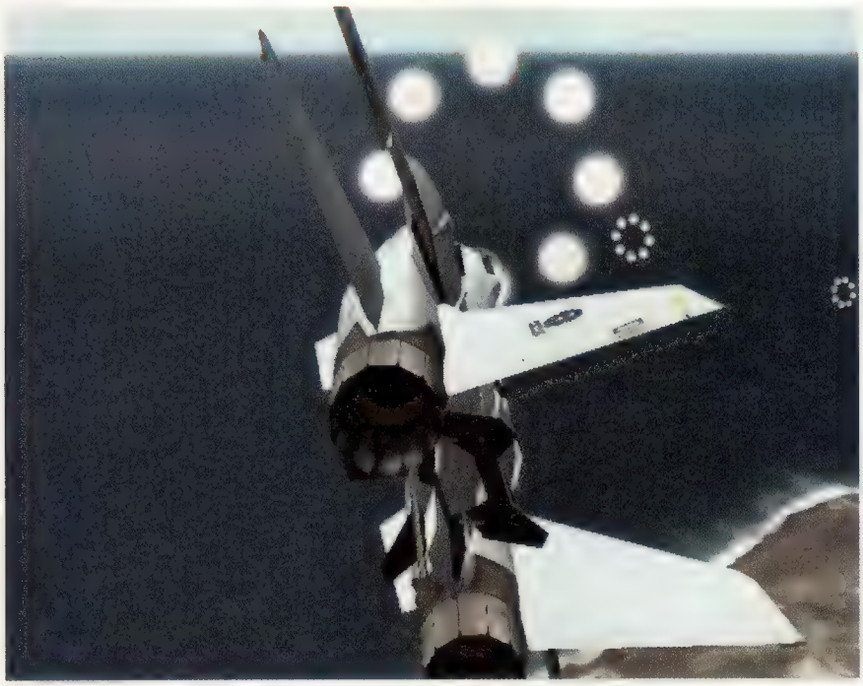
Il dettaglio delle navi è sorprendente. Peccato che sia ovviamente apprezzabile solo durante i replay, magari dall'obiettivo posto su un missile aria-terra.

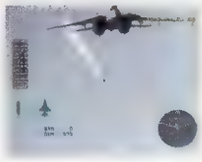
La modalità replay offre uno spropositato numero di inquadrature (circa una quarantina) e permette di salvare le proprie gesta tanto su memory card quanto su HDD. Aspetto interessante è la possibilità di interrompere la riproduzione di un replay già salvato e da lì prendere il comando diretto del velivolo. Un'utile funzione di avanzamento veloce (in foto) permette di raggiungere velocemente momenti del replay distanti diversi minuti dall'inizio, ma non è possibile procedere a ritroso.

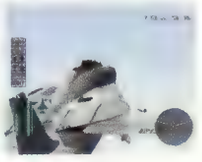
Nato come simulatore acrobatico per Dreamcast, **Aerodancing** ha lentamente virato dalla traiettoria concettuale iniziale procedendo lungo un processo di metamorfosi pro-belligerante che dopo le due iterazioni **Aerodancing F** ed **Aerodancing I**, sembra consacrarsi definitivamente in questo **Aerodancing 4**. Parliamo di un simulatore di volo militare a tutti gli effetti, che offre l'opportunità di pilotare una trentina di velivoli tra cui F-14, F-15, F-4, A-10, Mig-29, Su-27, nonché l'aereo VTOL (Vertical Take-Off and Landing) AV-8 Harrier e, per la prima volta nella serie, elicotteri del calibro del Cobra AH-1S e dell'Apache AH-64D. Non manca neanche il mastodontico aereo da trasporto Kawasaki C-1. L'endoscheletro strutturale della serie è però rimasto immutato, il che se da un lato farà la felicità dei fan, dall'altro è agente, alla luce dell'orientamento militaresco di questa edizione, di un indesiderabile effetto collaterale. Ma ci arriveremo dopo.

Aerodancing 4 è suddiviso in 5 modalità di gioco: Curriculum, Aero Meet 2002, Free Flight, VS Mode e Scramble. La prima propone 46 lezioni di volo raggruppate in 9 categorie a sbloccaggio progressivo che partendo delle operazioni di base (decollo, virata, loop, atterraggio) arrivano ad una semplice azione militare passando per l'indottrinamento sul volo in formazione, sulle tecniche di evasione, sull'atterraggio ed il decollo su/da una portaerei, sulla guida di un aereo VTOL e di due tipologie di elicotteri, civili e militari. Prima di ogni esercizio, un breve tutorial illustra le varie condizioni da rispettare per una corretta esecuzione delle manovre, mentre al termine del medesimo un replay commentato dall'istruttore illustra momento per momento l'entità di eventuali disobbedienze alla quota o alla velocità consigliate. Minore sarà questo scarto, maggiore sarà la ricompensa in termini di punti, il cui accumulo è strumentale allo sbloccaggio di nuovi velivoli o di nuove livree per quelli già disponibili. Nell'ambito della sezione Aero Meet 2002 trovano posto le prime missioni foriere di obiettivi specifici. In questo caso abbiamo oltre 30 prove di difficoltà crescente suddivise in categorie quali "Air to Air" (dog fighting), "Surface" (bombardamento), "Manouver" (volo fra anelli o palloni aerostatici da bersagliare) e "Recon" (ricognizione finalizzata alla fotografia di determinati obiettivi). Il Free Flight Mode, invece, permette all'utente di mettersi alla guida di qualsiasi velivolo disponibile nel proprio garage e prodursi in attacchi aerei, al suolo o in una semplice passeggiata fra i cieli senza obiettivi e limiti di tempo. Presente anche l'opzione "Random" che miscela casualmente la tipologia di obiettivi ed velivolo a bordo del quale raggiungerli. Lo Scramble Mode non è selezionabile. Si tratta, infatti, di una modalità anomala le cui missioni vengono proposte "a sorpresa" annullando la scelta operata dal giocatore nel menu principale. In questo caso si è chiamati d'urgenza a decollare da una base a terra e, guidati unicamente dalle indicazioni della voce in cuffia, a raggiungere un ignoto obiettivo in volo entro 10 minuti, per poi procedere con l'ingaggio o il semplice riconoscimento. Purtroppo la barriera linguistica impedisce di comprendere quale di questi due comportamenti tenere, risultando spesso nel fallimento della missione perché si è sparato ad un aereo che andava solo fotografato o viceversa. La modalità a due, inutile puntualizzarlo, è il paradiso degli amanti del dog fighting in compagnia e si propone con la classica soluzione dello splitscreen orizzontale.

Aerodancing 4 è praticamente tutto qui. E non è molto, sebbene sembri tanto. La struttura a prove che un tempo funzionava egregiamente quando l'accento era posto sull'acrobazia aerea, si riconfigura adesso come il preambolo di qualcosa di più complesso, ma che non c'è. Portare a termine tutte le prove del simulatore Sega è un po' come guadagnare tutte le patenti in **Gran Turismo 3**, con la differenza che nel primo caso il gioco finisce, nel secondo è appena iniziato. Indubbiamente chi cerca nuove sfide può lanciarsi all'inseguimento della perfezione in ogni prova, ma si sente la mancanza di una campagna bellica vera e propria in cui mettere in pratica tutto ciò che si è appreso – e con non poca fatica - nella fase di addestramento. Esiste solo una missione in **Aerodancing 4** in cui è richiesto di decollare, abbattere un aereo, bombardare una postazione terrestre ed atterrare (ed è anche realizzata maluccio). Per il resto le proposte sono quasi sempre monobiettivo: le prove di dog fighting non sono altro che gare contro il tempo (abbatti tot di nemici – poco furbi, aggiungerei - entro tot minuti), quelle di bombardamento scivolano via stancamente senza ostacolare con un'efficace attività contraerea o con la presenza di caccia nemici l'operato del giocatore. Gli unici momenti di genuino divertimento derivano dalle missioni in cui è richiesto di infilzare una sequenza di anelli il che costringe ad eseguire manovre davvero spericolate, ma sono sprazzi di gioia nel buio della monotonia ludica dell'intero pacchetto. Per tacere dell'effetto déjà-vu (**Pilotwings** *anyone?*) Ma per i fan della serie il piacere non deriva tanto dalla sfida nominale lorda, quanto dall'apprezzamento della fisica comportamentale che sottende il volo, molto più realistica di quella offerta in prodotti analoghi per console. E da questo punto di vista **Aerodancing 4** svolge egregiamente il suo compito. Gli atterraggi che in giochi come **Ace Combat** non richiedono altro che picchiare sulla pista e frenare prima di toccarla, nel







L'estensione del campo visivo è notevolissima e ricca di elementi poligonali. In compenso le texture a bassa quota si "spalmano" così in fretta da dare l'impressione di volare più bassi di quanto riportato sull'altimetro.

*Grazie all'impiego delle caratteristiche pressure sensitive dei tasti del DualShock2 è possibile agganciare la visuale sul bersaglio e contemporaneamente zoomare usando un unico pulsante. **AC4** ha fatto scuola.*

titolo Sega sono una lunga e delicata manovra. La difficoltà aumenta a bordo dei velivoli VTOL, di fatto l'ideale risultante dell'incrocio fra un aereo ed un elicottero, dove oltre che alle regole che governano il moto del primo è necessario ottemperare anche a quelle del secondo, imparando ad arrestarsi in volo e da qui a spostarsi lateralmente, quindi ridiscendere levando potenza ai motori col dovuto tatto mantenendosi perfettamente allineati all'orizzonte. Decisamente impegnativo. Il discorso si complica ulteriormente a bordo degli elicotteri tant'è che la pazienza necessaria per compiere anche la più semplice delle manovre può mettere a dura prova il sistema nervoso dei giocatori più impulsivi. Il livello di autenticità della simulazione, sebbene non equiparabile a quello dei più sofisticati prodotti per PC, è tale da ripartire equamente l'attenzione del giocatore fra il paesaggio intorno a sé e il cock-pit e l'HUD dinnanzi a sé. Il primo, punto di riferimento privilegiato in giochi dall'approccio arcade, passa decisamente in secondo piano rispetto al secondo, tant'è che alla fine di ogni prova a bordo dei velivoli a pale rotanti ci si rende conto di aver guardato la strumentazione di bordo e le indicazioni del visore a testa alta per l'80% del tempo. A bordo dei caccia più performanti, elementi di disturbo come l'annerimento o l'arrossamento della visuale prodotti dall'effetto G, unito ai pericoli di stallo, impongono uno stile di volo accorto. Lasciate che lo svenimento prenda il sopravvento e per qualche istante vi sarà preclusa ogni possibilità di manovra (e non è bello mentre piroettate nella gola di un canyon). Ignorate la vocina che avverte del pericolo di stallo e preparatevi a precipitare in balia di forze fisiche imbizzarrite (consiglio: spegnete i motori, cercate di puntare al suolo e tirate fuori i carrelli per sperare in un recupero prima dello schianto). Ulteriori, piccoli dettagli partecipano alla resa realistica dell'esperienza come l'esaurimento del carburante, la condensa che si distende dalla superficie alare durante le virate strette, o quella che si lascia dietro il caccia mentre vola fra i 20.000 e i 30.000 piedi circa, o ancora lo spegnimento automatico dei post bruciatori ad altissima quota per via della rarefazione dell'aria ergo della carenza d'ossigeno. Tanti piccoli dettagli, questi, su alcuni dei quali si sarebbe potuto edificare una serie di missioni inedite (nella realtà, i piloti dei caccia cercano di evitare il passaggio fra i 20 e i 30 mila piedi durante il dog fighting per impedire che la condensa di cui si è parlato poco sopra aiuti gli avversari ad individuarli), ma che invece svolgono solo un ruolo coreografico. Un vero peccato. L'ideale, in definitiva, sarebbe stato un **Aerodancing 4** strutturato come **Ace Combat 4**. Se è questo che vi aspettavate dal titolo Sega, resterete profondamente delusi.

Analogo effetto sortisce il motore grafico. L'imperativo categorico dei 60fps viene rispettato, ma a discapito di una risoluzione dell'immagine da gioco PS2 di prima generazione. Mentre si sorvolano texture degenerate anzitempo subito sotto i 2000 piedi (quelle di **Ace Combat 4** resistevano un po' di più) è difficile eludere l'impressione che **Aerodancing 4** sia un gioco originariamente destinato alla defunta console Sega e costretto negli intricati ingranaggi silicei del monolito Sony per cause di forza maggiore. La latitanza di qualsivoglia effetto grafico extra – si pensi al self-shadowing del simulatore Namco – boccia i programmatori di Sega-AM2 per l'evidente inosservanza delle potenzialità covate dal sistema Sony. I modelli poligonali degli aerei, seppur dettagliati fino all'inverosimile, godono di un'illuminazione dinamica approssimativa, piatta, palesemente artificiale. Discreti gli effetti di fumo, la resa delle nuvole o della polvere sollevata dalle pale degli elicotteri a volo radente, ma decisamente da dimenticare le esplosioni, smorte sequenze di 4 o 5 frame digitalizzati che appaiono appiccicate sullo schermo come il peggiore degli effetti speciali in un film di serie C.

Sorprende invece il dettaglio di alcuni obiettivi come le navi da guerra, particolareggiate al punto da ostentare i cannoni della contraerea (governati da un marinaio cieco, beninteso) mentre ruotano e sparano verso l'incursore dal celo. Più in generale si potrebbe sostenere senza timore di smentita che dal punto di vista grafico, **Aerodancing 4** sta a **Ace Combat 4** come **Virtua Fighter 4** sta a **Tekken 4**. Stesso, minimale disimpegno coinvolge la realizzazione dell'impianto sonoro che dopo l'offerta prodotta dal chicchiericcio radiofonico del titolo Namco appare ancor meno esaltante di quanto non lo sia già analizzandola senza confronti. Le musiche rockettare che accompagnano l'azione (e che presto ammutolirete, ne sono certo) rimandano pressappoco all'epoca di Megadrive.

In definitiva, **Aerodancing 4** è un prodotto riuscito a metà. Da un lato soddisfa le istanze di realismo dei fan della serie, ma dall'altro allontana chi ha fame di azione sparacchina. Da un lato propone un lungo, estenuante e talvolta monotono processo di apprendistato, ma dall'altro non offre occasione di metterlo in pratica lasciando che sia un atterraggio ben riuscito o l'addomesticamento di un elicottero gli unici motivi di appagamento. Sinceramente non è una ricompensa sufficiente considerato lo sforzo. Come si dice, il (video)gioco non vale la candela. Provaci ancora Sega.

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **PIPE DREAM** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

Star Trek Voyager Elite Force

Eseguendo il processo di conversione in modo a dir poco approssimativo, Pipe Dream ha trasformato un discreto tie-in trekkiano per PC nell'ennesimo FPS scadente per PS2.

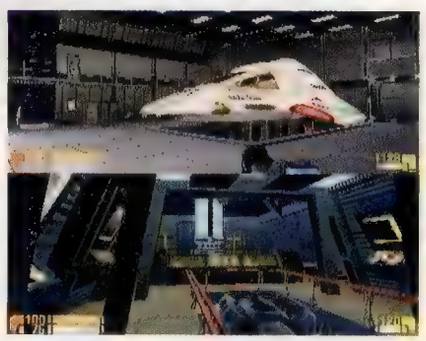
di diego**cortese**

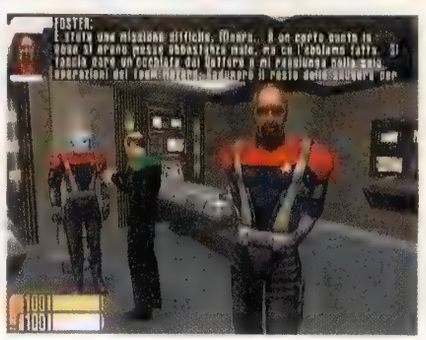
Per un *trekker* poter vivere in prima persona un episodio della propria serie televisiva preferita è probabilmente il suo desiderio più ambito. Di conseguenza quando Raven Soft si è trovata a decidere che tipo di impianto di gioco adottare per il loro FPS dedicato a *Star Trek Voyager*, la loro scelta non poteva che ricadere sulla struttura bellico/narrativa resa popolare da **Half Life**. **Star Trek Voyager Elite Force** può essere paragonabile ad uno special televisivo ideato sia per soddisfare i fan che per attrarre nuovi proseliti. Una vetrina dell'universo trekkiano in cui sono contenuti i suoi elementi più caratteristici, dalle ingenuità narrative (quali la morte del protagonista che si rivela poi una simulazione olografica) al variopinto bestiario alieno.

Ricorrendo al classico stratagemma del Triangolo delle Bermude, Raven Soft ha riunito in un solo luogo tutte le razze principali del mondo di Star Trek, dai Borg ai Romulani, superstiti di naufragi trasformatisi in pirati che attirano le navi spaziali con uno stratagemma per poi depredarle. Interpretando il ruolo del vicecomandante (a scelta maschile o femminile) dell'Hazard Team della Voyager, si deve portare a termine una serie di compiti volti a consentire la fuga della propria astronave. Vista la natura specialistica della propria squadra, si tratta di operazioni particolarmente delicate quali l'esplorazione di vascelli sconosciuti potenzialmente ostili, l'infiltrazione all'interno di navi nemiche o il recupero di dispositivi di vitale importanza. Missioni che non richiedono unicamente l'abilità nell'uso dei phaser ma che mettono alla prova la capacità di superare agilmente ostacoli architettonici e intuire i corretti procedimenti per disattivare i dispositivi di protezione nemici. In qualità di membri di una squadra, si è spesso accompagnati da colleghi che offrono il proprio supporto di fuoco, ma che in alcuni casi devono anche essere a loro volta difesi. Persone con cui si può socializzare durante i momenti di calma tra un'azione e l'altra, appositamente inseriti per consentire agli appassionati di Star Trek di visitare i ponti della Voyager e sentirsi parte del suo equipaggio. Il maggior merito accreditabile agli sviluppatori è proprio quello di essere riusciti a creare un tie-in capace di replicare fedelmente l'atmosfera dell'opera a cui s'ispira, qualità che ha portato il pubblico PC a perdonare le mancanze che caratterizzano il game design. In particolar modo risulta poco convincente la programmazione dell'intelligenza artificiale di avversari ed alleati, i primi estremamente desiderosi di farsi folgorare ed i secondi sempre d'intralcio quando si combatte. Ad questo si aggiunge la lacunosa progettazione dei livelli che alterna soluzioni ingegnose a scelte banali o troppo pretenziose rispetto alle possibilità offerte dal motore del gioco. Esemplare in questo senso è la missione stealth durante la quale mantenere un basso profilo non solo è impossibile ma anche inutile, dato che la propria individuazione non porta aumenti nella quantità degli aggressori.

Alla luce di quanto ottenuto da Raven Soft con la versione PC, a Pipe Dream era sufficiente cercare di correggere i problemi meno radicati nella struttura di gioco per ottenere un prodotto di qualità accettabile. Al contrario si sono resi protagonisti di un vero scempio videoludico, in particolar modo per ciò che concerne la parte tecnica. Texture ripetitive e scarsamente definite, modelli 3D poveri di poligoni ed animazioni uniti ad ambientazioni squadrate rendono difficile credere che il motore grafico derivi da quello di **Quake III Arena**. Nonostante la manciata di poligoni mossi dal gioco, il frame rate raggiunge raramente i trenta fotogrammi al secondo rendendo problematico il puntamento delle armi. Se non siete dotati di tastiera e mouse USB, l'impiego corretto del proprio arsenale diventa un'impresa quasi disperata. Il comparto audio, carente in quanto a qualità, si limita ad offrire effetti sonori trekkiani e il doppiaggio in inglese dei dialoghi eseguito dagli attori del telefilm. Anche nella realizzazione della modalità multigiocatore Pipe Dream ha contenuto il proprio sforzo creativo offrendo un numero esiguo di opzioni di personalizzazione e non includendo i bot. Della versione originale di **Elite Force** è rimasta in pratica solo l'atmosfera trekkiana, decisamente poco per poter interessare un videogiocatore che non sia un *Trekker* fanatico…

voto 4 su 10





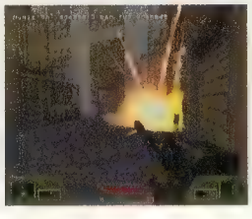
*La versione europea di **Elite Force** permette di visualizzare i testi di opzioni e dialoghi in cinque lingue differenti, compreso l'italiano.*

Il ponte ologrammi consente di sperimentare le nuove armi messe a disposizione del giocatore in scenari singolari quali templi o villaggi del far West.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **PIPE DREAM/RAVEN SOFT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Soldier of Fortune Gold Edition

La sanguinolenta spettacolarità del sistema GHOUL non salva dalla mediocrità la conversione di **Soldier of Fortune** ad opera di Pipe Dream.



Da un gioco sponsorizzato dalla celebre rivista degli odierni soldati di ventura "Soldier of Fortune" ci si aspetterebbe quantomeno una simulazione realistica in cui ci si guadagna da vivere offrendo le proprie capacità combattive al miglior offerente, magari un FPS con elementi gestionali che rispecchi il più possibile la difficile vita del mercenario. Invece Raven Soft ha preferito optare per un qualcosa di più elementare nonché politicamente corretto. Il protagonista principale John Mullins non è un mercenario senza scrupoli bensì un membro della solita organizzazione anti-terroristica internazionale votata alla lotta contro il male. Un soldato d'elite che viene incaricato di completare una serie prefissate di missioni allo scopo di eliminare un folle che vuole impadronirsi del mondo. Che cosa differenzia allora **Soldier of Fortune** rispetto ad un comune sparatutto in soggettiva? Dal punto di vista concettuale ben poco. Raven Soft non ha dimostrato infatti un particolare desiderio d'innovazione nella progettazione del gioco. Raramente la costruzione dei livelli obbliga a riflettere su come superare ostacoli architettonici o avversari particolarmente combattivi. Si procede falciando chiunque si muova, ponendo al limite l'attenzione a non esagerare eccessivamente con le vittime civili (la cui eliminazione non è comunque eccessivamente disincentivata). A spezzare la monotonia provocata dall'incessante azione blastatoria, vi sono solo alcune scene d'intermezzo generate con l'engine del gioco e la fase di preparazione dell'equipaggiamento del protagonista. Quest'ultima precede l'inizio di ogni livello e permette di assegnare a John Mullins armi ed oggetti recuperati nelle missioni precedenti.

Vista la carenza d'inventiva che contraddistingue **Soldier of Fortune**, l'opera dei Raven sarebbe passata inosservata tra le miriadi di FPS prodotti per PC se non fosse per l'estremo livello di violenza in essa contenuta. Brutalità espressa sia con gli atti di violenza commessi dai terroristi che attraverso l'ideazione di un sistema estremamente realistico per raffigurare gli effetti delle armi sulle proprie vittime. Chiamato GHOUL, divide il corpo di un personaggio in ventisei zone differenti che reagiscono in modo diverso a seconda dell'arma che le colpisce. Ad esempio il proiettile di una 44 Magnum sparato alla nuca provoca una parziale asportazione del cranio, mentre una scarica di pallettoni al ventre ne causa lo squartamento con tanto di fuoriuscita delle interiora. Il sistema GHOUL da solo non può però calamitare a lungo l'interesse per un gioco dalla struttura così monocorde, a meno ovviamente di non avere una morbosa attrazione per il gore.

In aggiunta ai problemi insiti nella versione per PC, **Soldier of Fortune** soffre di gravi carenze tecniche esclusive della conversione per PS2. Tempi di caricamento dalla durata abissale e frequenti cali della fluidità, specie nelle modalità multiplayer, costituiscono un continuo elemento di sconforto, aggravato da una qualità estetica generale poco entusiasmante. La grafica di **Soldier of Fortune**, infatti, risulta addirittura inferiore a quella originale, basata sul non certo recente motore di **Quake II**, specie per ciò che concerne definizione e varietà delle texture. Come per la maggior parte degli FPS provenienti dal mondo PC, il sistema di controllo via pad risulta spesso inadeguato obbligando di conseguenza a ripiegare sulla combinazione tastiera + mouse USB. Solo il sonoro si salva da critiche negative in quanto si è dimostrato perfettamente adatto a commentare con musiche minacciose ed effetti realistici le carneficine perpetrate da John Mullins. In definitiva, per riuscire ad apprezzare la versione PS2 di **Soldier of Fortune** bisogna essere dei sadici con forti tendenze autolesionistiche. Se non vi sentite parte di questa categoria, il nostro consiglio è quelli di rivolgetevi ad FPS più intriganti e meglio realizzati quali ad esempio il recente **Medal of Honor Frontline**.

voto 4 su 10

Il livello di difficoltà del gioco può essere personalizzato agendo su alcune variabili quali la quantità di armi trasportabili, il numero di salvataggi o il respawn dei nemici abbattuti.

La modalità multigiocatore presenta tutte le mappe aggiunte della versione "Gold" realizzata per PC oltre chè la possibilità di inserire dell'arena di gioco fino a sette personaggi controllati dalla CPU.

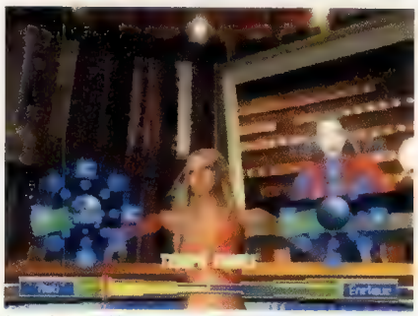
di diegocortese

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **METRO GRAPHICS** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Britney's Dance Beat

Non vi piace Britney Spears? Passate oltre. Questo titolo è decisamente FFO: for fans only˜

*Le cinque canzoni ballabili in **Britney's Dance Beat** sono, ovviamente, i suoi più grandi successi: "...Baby One More Time", "Oops!...I did it again", "Stronger", "Overprotected" e "I'm a Slave 4 U."*



In ogni stage si ha per alcuni istanti il controllo diretto di Britney, mentre durante il resto della performance si possono sentire dalla sua viva voce commenti ed incoraggiamenti sul nostro operato.

Costruita a tavolino o artista dal genuino talento, è impossibile non riconoscere che Britney Spears sia un vero fenomeno. In positivo o in negativo, questa ragazza è riuscita a condizionare milioni di teenager ed oltre: difficile non vedere suoi cloni in TV, ma anche in discoteca, per strada ed all'uscita delle scuole. Sfruttato tutto il merchandise sfruttabile, i tempi erano ormai maturi per un videogioco che portasse il suo nome. **Britney's Dance Beat** offre al giocatore la scelta tra sei ballerini, ognuno di diversa etnia (soluzione decisamente politically correct, al limite degli "United Colors of Benetton"), con i quali cercare di coronare il sogno di far parte del suo corpo di ballo in tour per il mondo.

Per riuscire nell'impresa, il giocatore deve sfidare uno per volta gli altri danzatori, surclassandoli con la propria grazia e senso del ritmo. Durante il gioco, il centro dell'attenzione è riposto sulla "rhythm wheel", una superficie circolare sulla quale sono riportati i comandi da impartire al ballerino ogni qual volta un indicatore vi passi sopra. L'estrema semplicità dei primi livelli (all'inizio è prevista la pressione del medesimo tasto per tutta la durata del brano), tradisce il target verso cui è rivolto il prodotto: un'utenza poco avvezza ai rhythm game o ai videogiochi in generale. Premendo con il giusto tempismo i tasti riportati su schermo, il nostro ballerino si produrrà in movenze sempre più spettacolari, facendo spostare verso di sé la barra in fondo allo schermo che determina il vincitore della disfida danzatoria. Non solo, riuscendo a mantenere il ritmo senza sbagliare tasti per un po' di tempo, si innescano combo che si riflettono negativamente sulla rhythm wheel del contendente, spostandogli l'ordine o cambiandogli all'ultimo momento il tipo di comando da impartire. Questa caratteristica assume primaria importanza durante le partite in doppio, laddove le concatenazioni di mosse vincenti producono veri e propri "attacchi" all'avversario, rendendo le sfide frenetiche e decisamente più divertenti di quanto possa offrire la modalità in singolo.

A prima vista, ciò che più colpisce nella realizzazione grafica di **Britney's Dance Beat** è la fluidità delle movenze e l'alta qualità delle animazioni dei ballerini. Questo non deve sorprendere, perché lo sviluppo del gioco è stato affidato allo stesso team responsabile di **Bust A Groove**, titolo con il quale questo prodotto THQ condivide pesanti analogie formali e sostanziali. In soldoni, **Britney's Dance Beat** è praticamente identico a **Bust A Groove**, a parte una diversa conformazione dell'indicatore dei comandi, una notevole riduzione della varietà e della longevità, nonché una cosmesi migliorata. Come si è detto, i movimenti dei vari dancer sono estremamente realistici e curati, così come quelli delle loro rispettive ombre (sebbene non tengano conto dell'effettiva provenienza della luce). Inoltre, i ballerini sono caratterizzati da un discreto livello di dettaglio, con capelli che svolazzano e bracciali e catenelle che oscillano in maniera naturale. Discorso a parte meritano i fondali, piuttosto poveri e scialbi, sebbene ravvivati dalla presenza di uno schermo gigante sul quale scorrono le immagini del video della canzone che si sta ballando. L'effetto generale è accattivante, benché uno sguardo più attento (possibile solo per un eventuale osservatore passivo, visto che l'attenzione di chi gioca è ancorata soprattutto all'indicatore dei comandi) palesi la mancata sincronizzazione tra musica e videoclip.

Il difetto principale di **Britney's Dance Beat** è la scarsa, scarsissima longevità. Questo, perlomeno, secondo il metro di giudizio del videogiocatore "puro", certo non nell'ottica del fan. Il gioco offre solo cinque (5!) canzoni e risulta pertanto evidente che la sfida proposta è discretamente risibile e che la ripetitività della colonna sonora è destinata a farsi asfissiante. Chiunque invece adori la giovane star americana, troverà nella possibilità di sbloccare numerosi backstage dei concerti la forza per perseverare al ritmo delle solite note. Inoltre, vera chicca per gli amanti di Britney è rappresentata dai video "interattivi", nei quali poter leggermente zoomare, ma soprattutto ruotare a 360°„ il proprio sguardo, simulando efficacemente la sensazione di essere davvero presenti ad un concerto del proprio idolo (peccato non sia stato implementato l'audio DD 5.1). In conclusione, **Britney's Dance Beat** potrebbe rappresentare un ottimo regalo per la sorellina teenager (o per se stessi se si adora la star americana), non solo per il grande numero di contenuti speciali, ma anche per la sua funzione introduttiva al mondo dei rhythm game. Nonostante la solida realizzazione tecnica e la professionalità di fondo che contraddistingue questo prodotto, però, il voto finale rappresenta il numero di canzoni disponibili e l'ammontare medio di ore per portare a termine il gioco.

voto **5 su 10**

di massimorovatti

DDRMAX: Dance Dance Revolution 6th Mix

Rispolverate i vostri tappetini da ballo cinesi ed inchiodateli saldamente al pavimento perché è venuto il momento di tornare a scatenarsi con la musica di KCE Tokyo.

Le immagini che accompagnano le canzoni sono costituite da brevi videoclip che vengono riprodotti ciclicamente.

Come in passato, i più esperti possono cimentarsi nel Double Mode in cui un solo giocatore utilizza due tappeti contemporaneamente.

Com'è noto i giapponesi non amano i nomi troppo lunghi, specie se in una lingua straniera. Se per loro pronunciare *pasonaru konpyuta* è una tale tortura da doverlo accorciare in pasokon, figurarsi **Dance Dance Revolution 6th Mix**. Al fine di evitare spiacevoli slogature mandibolari davanti alle casse dei negozi, Konami ha deciso di comprimere il titolo della versione PS2 della sua ennesima simulazione di ballo in **DDRMAX**. Una modifica che vuole inoltre sottolineare l'introduzione di due innovazioni nella serie dopo anni di sterili donazioni.

Prima di descrivere i miglioramenti apportati, ripassiamo i concetti base su cui si fonda **DDR**. L'obbiettivo del gioco è quello di premere, impiegando il joypad o l'apposito tappetino da ballo, le frecce corrispondenti a quelle che compaiono sullo schermo nel momento in cui queste ultime raggiungono la parte alta del video. Nella modalità di pratica questo si traduce in una sequenza di passi e saltelli isolati che vi darà la spiacevole impressione di giocare da soli ad un gioco stile Twister. Una volta acquisiti i giusti automatismi ed incrementato il livello di difficoltà, la noia lascia spazio alla frenesia più assoluta. Una cascata di frecce puntate in ogni direzione costringe a continui balzi e giravolte, trasformandovi senza che ve ne rendiate conto in ballerini acrobatici. Allora inizierete a voler osare di più, a non lasciarvi semplicemente pilotare dal gioco come una marionetta senz'anima. Il vostro estro artistico emergerà imponendovi di eseguire passi sempre più complessi anche se totalmente inutili ai fini del gioco, solo per soddisfare il vostro ego. Questa è la magia di **Dance Dance Revolution**, la ragione della sua immensa popolarità in oriente.

KCET ha apportato solo una modifica al sistema di gioco originale, ma dai considerevoli effetti sulla giocabilità. Si tratta di un nuovo tipo di comando costituito da una freccia con una lunga scia durante la quale bisogna mantenere il piede sulla direzione indicata. Se si diminuisce la pressione sulla pedana si commette un errore che incide negativamente sulla propria barra della performance, esaurita la quale la partita termina prematuramente. Rispetto al passato si è quindi costretti a concentrarsi maggiormente sul proprio equilibrio, dato che queste frecce possono tenere bloccato un piede obbligando a delegare unicamente all'altro l'esecuzione dei passi di danza. I game designer Konami hanno saputo sfruttare ottimamente questa nuova funzione di gioco generando delle sequenze capaci di mettere in difficoltà anche i più esperti. Ad esse è stata affiancata la migliore colonna sonora della serie, composta sia di pezzi appositamente realizzati per il gioco che da diversi riarrangiamenti di brani famosi (Ordinary World e Witch Doctor solo per citarne un paio). La seconda aggiunta riguarda la schermata di selezione delle canzoni disponibili, il cui grado di complessità in passato era definito con scarsa precisione. Ora, grazie all'impiego di un dettagliato diagramma, è possibile capire rapidamente le esatte caratteristiche del brano e decidere se è adatto ai propri gusti. Caratteristica utile soprattutto nelle partite di gruppo con giocatori occasionali.

A parte le suddette innovazioni, per altro risalenti alla versione Arcade, **DDRMAX** non contiene nessun'altra novità di rilievo. Anzi, rispetto al passato Konami ha dimostrato una minore cura nella realizzazione della conversione del gioco. Il numero dei brani aggiuntivi è inferiore rispetto alle ultime conversioni per console e le condizioni da soddisfare per poterle sbloccare sono alquanto esose. Le modalità di gioco esclusive della versione casalinga sono costituite dai soliti Training, Edit e Diet. Il resto è identico alla sua controparte a gettoni, dalla modalità in solitario che impiega due pedane contemporaneamente alle opzioni per alterare alcune caratteristiche di gioco (quali aumentare la velocità dei brani o nascondere le frecce). Un incomprensibile disinteresse nei confronti dell'utenza domestica che sminuisce il valore ludico di quello che per qualità di canzoni e meccanica di gioco è il migliore tra i **DDR** prodotti sino ad ora. Per un appassionato di rhythm game abituato alla discutibile politica speculativa con cui Konami ha gestito la serie fino ad ora, questo non dovrebbe comunque rappresentare un grosso problema. Specie considerando il fatto che il coin-op di **Dance Dance Revolution 6th Mix** non è mai giunto ufficialmente nel nostro paese.

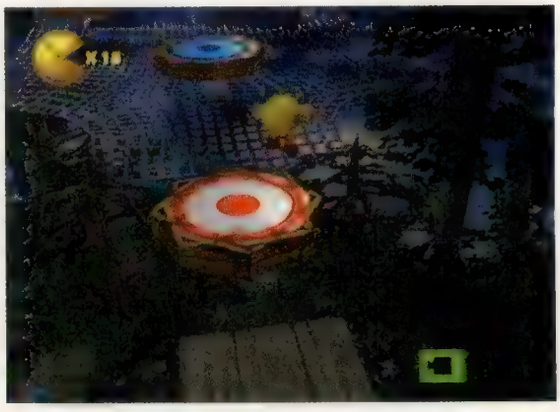
voto 7 su 10

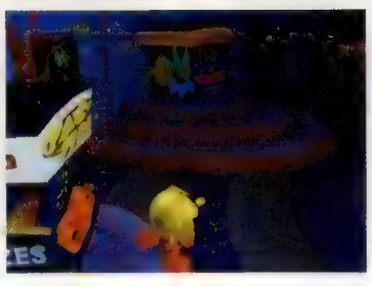
di diegocortese

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Pacman World 2

Legge n° 149 del videogioco: Sfruttare un personaggio storico per videogiochi di scarsa qualità intacca inevitabilmente il patrimonio affettivo accumulato negli anni.





Pacman World 2 *conta su diversi livelli/sezioni speciali. Oltre ai livelli boss, nei quali affrontare dei robot d'assalto comandati dai fantasmi, i designer hanno inserito, tra l'altro, sezioni di "fuga verso lo schermo" in stile* ***Crash Bandicoot*** *e livelli da percorrere in velocità su pattini da ghiaccio.*

I gettoni recuperabili nei livelli permettono di sbloccare i bonus presenti nella sala giochi del villaggio. Tra questi, oltre ad un juke-box, anche alcuni dei giochi storici della palla itterica: dal primo ***Pacman*** *a* ***Pac Attack*** *(clone di Tetris) da* ***Ms. Pacman*** *a* ***Pacmania****. In uno dei cabinati della sala è inoltre possibile rigiocare i labirinti (in stile Pacman primordiale, seppur tridimensionali) cui si può accedere in alcuni livelli recuperando un preciso item.*

Al di là del bene e del male, c'è Pacman. Dopo aver accolto il poligono nel primo **Pacman World**, platform a scorrimento orizzontale con struttura ibrida 2D/3D, la palla-icona di casa Namco approda al full-3D nel secondo episodio della sua nuova serie. **Pacman World 2** è da ritenersi uno dei platform tridimensionali più puri a disposizione su PS2. Platform, perché fondato su un'azione classicissima, basata su salti di precisione, raccolta di oggetti ed eliminazione di avversari senza l'uso di armi. Tridimensionale, perché caratterizzato da percorsi poligonali che si estendono sui tre assi e richiedono la variazione dell'angolo di visuale. Ma oltre l'Accademia, potrebbe domandarsi qualcuno, dove si estende il Gioco?

Il Gioco, nel caso di **Pacman World 2**, non si estende, ristagna. Quando il giocatore prende in mano il pad e realizza di trovarsi di fronte ad un titolo assolutamente classico, la reazione può essere di interesse o repulsione, a seconda degli orientamenti. Ma quando al primo impatto seguono ripetute sessioni di gioco, quello che avviene su schermo offre pochi spunti di entusiasmo. Apparentemente non c'è nulla che lasci perplessi in **PW2**. I livelli si succedono linearmente sulla mappa, con la possibilità di tornare agli stage già visitati, mentre apposite schermate di info tengono conto del completamento percentuale di ognuno di essi. Ogni livello offre un determinato numero di pallini gialli e di frutti da trangugiare, oltre che di gettoni da accumulare e di avversari da mandare al Creatore Digitale. Il controllo si attesta sulle corde del minimale, con un pulsante per il salto (e per rimbalzare a terra se premuto nuovamente) ed uno per spararsi in accelerazione. Ma l'incrocio dei Mali è altrove. Precisamente nella realizzazione e nel game design. **PW2** dimentica prima di tutto qualsiasi progresso sia stato fatto dai coders in campo di assestamento dell'inquadratura. La camera si blocca, sbaglia angolo di ripresa, offre scorci troppo ravvicinati, non segue con metodo, scatenando nel giocatore una frustrazione di livelli superiori. Le colluttazioni con il cameraman virtuale, peraltro faticosamente coadiuvabile con l'assestamento manuale, accompagnano un'azione che, oltretutto, necessiterebbe fortemente della certezza d'inquadratura. Un susseguirsi di piattaforme centimetroquadriche e di voli lindberghiani, di appigli dell'ultim'ora e di trampolini da cui spararsi. Un'esperienza acida, da vivere sul filo di una tensione che nulla a che fare con il gioco, quanto con i limiti del gioco. In un mondo dove anche la posizione degli item fluttuanti è difficile da stabilire (per uso dei colori e delle ombre), lo spirito del platformer viene avvilito. La stessa raccolta di pallini e frutta soffre per gli errori causati dall'imperfetto bilanciamento del design, tra sezioni di ingiusta difficoltà e morti dovute ad imperizia dei designer. Ma le impennate di difficoltà sono il male minore di **Pacman World 2**. L'opera Namco non offre infatti spunti di rilievo neanche per quanto riguarda l'originalità delle situazioni o il godimento potenziale dell'azione. Sono le fondamenta a vacillare. Da questo punto di vista un livello di difficoltà più accessibile e onesto avrebbe certo reso il gioco più fruibile, più fluido, ma di converso avrebbe portato alla luce un'azione sottostante fondamentalmente noiosa, priva di genio, di vitalità continua. Ma oltre il Gioco, potrebbe domandarsi qualcuno, c'è ancora spazio per l'Accademia?

L'Accademia è alla radice del Gioco. Solo con un game design di ottimo livello si può innalzare una struttura semplice come quella di **PW2** verso i livelli dell'opera buona. Altrimenti lo spazio è solo quello della mediocrità e del gioco stagnante. Sbadiglio paurosamente mentre scorrono i titoli di coda, e rifletto su come questo episodio 2 non sia altro che un tradimento. Non per lo scarso risultato ottenuto (l'incapacità umana non è condannabile), ma perché dentro questo gioco si respira l'aria della superficialità e del disamore. Un segno di scarso rispetto nei confronti della palla gialla e della sua storia rotonda. Perché al di là del bene e del male, ancora oggi, c'è Pacman…

voto **5 su 10**

di ivanfulco

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE** SVILUPPATORE **CUNNING DEVELOPMENTS** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

EndGame

"L'evoluzione dei giochi con light gun" recita con orgoglio la confezione del gioco. Ci chiediamo se alla Empire siano al corrente che non siamo più nel 1992...

di giuseppe **de riso**

È noto che molte produzioni minori guardino ai migliori rappresentanti di un particolare genere videoludico come fonte di ispirazione per i propri contenuti. Tuttavia il titolo di Cunning Developments non si limita a copiare impudentemente le caratteristiche del primo **Time Crisis**, ma si configura come una sua riproduzione pedissequa, quasi una contraffazione, con qualche elemento preso in prestito dal seguito. Sfortunatamente il tutto non possiede nemmeno un briciolo del carisma e della perizia riscontrabile nel titolo Namco.

La differenza più evidente tra i due prodotti consiste solo nel personaggio principale: agli agenti super-macho della saga namchiana si sostituisce la bella Jade Cornell, intenta a sventare le diaboliche macchinazioni della consueta mega-corporazione malvagia facendosi largo a colpi di pistola tra orde di accoliti al soldo della summenzionata compagnia, in rocambolesche azioni frammischiate a patetiche scenette in computer grafica che dovrebbero teoricamente spingere più in alto il coinvolgimento emotivo dell'utente rispetto alla risibile trama. A parte questo, **Endgame** è identico al suo modello sia nell'esecuzione che per quanto riguarda l'impostazione grafica.

Come in **Time Crisis**, la protagonista avanza accovacciandosi tra un riparo e l'altro per difendersi dall'assedio di un esorbitante numero di nemici. Per proseguire è ovviamente costretta ad esporsi al fuoco e ad eliminarli uno ad uno, per poi rannicchiarsi nuovamente per ricaricare l'arma. L'opera di ripulitura va fatta in un limitato periodo di tempo e secondo un criterio di priorità che scaturisce dal differente livello di abilità dei suoi avversari: tra questi c'è chi ha scordato le lenti a contatto ed è incapace di colpire Jade a due metri di distanza nonostante una sua esposizione prolungata e chi invece è un discendente non riconosciuto di Tex Willer in grado di procurarci un caratteristico terzo occhio ad ogni colpo anche a decine di metri di distanza. Sempre come in **TC**, i colpi letali vengono evidenziati da un alone rossastro al momento della detonazione per offrire l'opportunità di schivarli per tempo se si è abbastanza lesti. Il giocatore attento non mancherà di constatare che anche lo scenario può rivelarsi un prezioso alleato. I diversi ambienti contengono elementi che non rimangono miracolosamente immuni ai proiettili, ma possono essere fatti saltare in aria; alcuni solo per divertimento (come suppellettili, vetrate, etc.), mentre altri tornano utili per eliminare più avversari contemporaneamente. Non mancano le guardie che si riparano dietro a scudi di metallo, i lanciatori di coltelli e bombe a mano, i temerari armati unicamente di oggetti contundenti che sbucano all'improvviso davanti a noi e così via.

In effetti il problema di **Endgame** è che sembra nato vecchio, un duplicato tragicamente incapace di sganciarsi dai canoni del prototipo per prodotti di questo tipo. I 40 minuti necessari a portare a termine i cinque livelli che compongono il gioco scorrono monotoni e a poco serve l'inserimento della modalità "Iper": se il giocatore riesce ad eliminare un consistente numero di nemici in breve tempo e senza spreco di proiettili, il ritmo di gioco si velocizza di circa _ per alcuni secondi, rendendo il tutto più frenetico e delirante. In questo modo si è cercato di gratificare l'abilità nel tiro così come fa **Time Crisis 2** con il suo punteggio accumulabile, ma si tratta di un sassolino lanciato in una palude. Completando il gioco più volte si viene ricompensati con diversi bonus, tra cui spiccano la possibilità di rigiocare con nuove armi e una modalità "mirror" nella quale si affrontano le locazioni alla rovescia. Da segnalare, inoltre, la presenza di un divertente minigioco di stampo fumettoso utile per affinare la propria mira. **Endgame** può essere giocato sia attraverso un comune controller che per mezzo di un qualsiasi modello della G-Con. Inutile dire che il primo strumento non è nemmeno da prendere in considerazione se non si vuole privare l'azione di gioco di qualsivoglia attrattiva e cadere senza via di scampo nella noia più assoluta.

Insomma, **Endgame** è un prodotto la cui ragione d'essere trova sostegno solo nella penuria cronica di titoli del genere e che vota la propria esistenza a saziare la conseguente fame degli appassionati. Con motivazioni che fanno perno sui cardini dell'operazione commerciale più bieca, il risultato non poteva non essere un prodotto senza dignità, che non apporta alcun tipo di contributo personale al genere e il cui acquisto può ragionevolmente essere preso in considerazione solo da chi è alla disperata ricerca di una protesi del titolo di casa Namco.

voto **5 su 10**

Colpire un passante equivale alla sottrazione di secondi preziosi...

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **HIGH VOLTAGE SOFTWARE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Lilo & Stitch: Experiment 626

Experiment 626: ovvero il prodotto di un team che ha innalzato un'arrendevole bandiera bianca verso tutto ciò che è sinonimo di buon game design.

di giuseppede riso

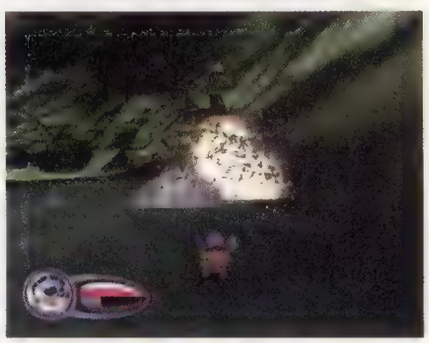
"Che casino". Questo il commento germogliato spontaneamente nella mente al primo impatto con il titolo sviluppato da High Voltage. E "che casino" sono state le parole che hanno accompagnato il braccio mentre deponeva il pad a conclusione dell'avventura. Ed è fatale che anche la recensione ad essa relativa cominci con la medesima espressione, perché, in effetti, **Lilo & Stitch: Experiment 626** (da qui in avanti semplicemente **E626**) è solo ed esclusivamente questo: una snervante, tumultuosa *bailamme*. Un casino appunto. Le cause alle base di questo risultato sono molteplici, ma per comodità le distingueremo all'interno delle due canoniche macro-categorie: la prima relativa al gameplay, la seconda subordinata a fattori di natura tecnica.

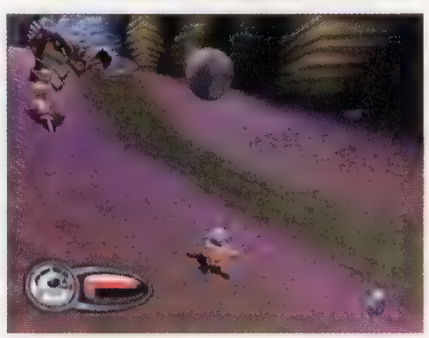
Le premesse sono tra le più banali: nato dalle ricerche genetiche del folle scienziato Jumba, l'esperimento numero 626 (che successivamente verrà chiamato Stitch) è un arzillo esserino bipede dalla forma simile a quella di un koala ma dal cui busto si diramano ben quattro braccia e la cui dentatura potrebbe competere con quella di un pescecane. Tuttavia, la verą pericolosità di questo insulto vivente al buon gusto estetico non scaturisce dal suo aspetto o dalle sue qualità strettamente fisiche, quanto dal fatto che la sua natura è quella di un indemoniato con un solo chiodo fisso in mente: polverizzare qualsiasi cosa possa essere distrutta. Un vero e proprio strumento del caos che viene inviato in una missione adatta a lui: andare a zonzo sulla superficie di numerosi pianeti per recuperare i frammenti di DNA utili perché il suo creatore possa continuare con profitto i suoi esperimenti. I mondi che Stitch deve visitare non sono sfortunatamente abitati da forme di vita pacifiche ma, ironia della sorte, la cosa sembra proprio fare al caso suo dato che ciò gli consentirà di dare libero sfogo alla sua irrefrenabile irruenza. Armato di ben 4 pistole spara raggi laser, il goffo incrocio genetico si apre la strada facendo fuoco indiscriminato su forme di vita ostili, come pure su elementi statici come casse e scrigni. Detto così sembrerebbe che la struttura di gioco sia simile a quella di migliaia di altri colleghi, ma qui il tratto saliente è che l'opera di annientamento non si affida assolutamente a nessun criterio; se c'è qualcosa di eliminabile, va eliminata e basta senza alcuna necessità di pensare al "come". Lo stesso vale per i segmenti di DNA da raccogliere, sparsi con leggerezza e di facile reperibilità nel 99% dei casi. Se avete odiato il tasso di enigmaticità di **Super Mario 64**, la struttura di gioco assolutamente impulsiva di **E626** potrebbe avere qualche spunto di interesse.

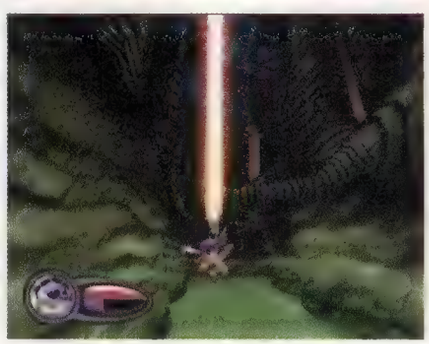
E così i livelli scorrono veloci, tra piattaforme, esplosioni e le carcasse stecchite dei nemici. Era da tempo che non faceva la sua comparsa un prodotto dal gameplay tanto elementare, ma non si creda che tale povertà nel design sia andata a beneficio della realizzazione tecnica. Nossignore, la grafica è di uno squallore di rara caratura: paesaggi spogli al limite dell'essenzialità più estrema, caratterizzazione arida ed effetti di luce inesistenti sono le credenziali che vanta sul biglietto da visita. E la telecamera. Senza timore di smentita la insigniamo del riconoscimento di "peggiore telecamera della storia". Convulsa, caotica e quel che peggio dispettosa, la regia di gioco non ne vuole proprio sapere di riprendere l'azione in maniera funzionale e appone il suo contributo per rendere il gioco ancora più confusionario di quanto già non sia. Non pretendevamo sistemi di inquadratura intelligenti come quelli di **ICO**, ma almeno che non si accanissero con tanta veemenza contro il giocatore. Probabilmente, se ci si fosse limitati a inserire una telecamera bloccata alle spalle di Stitch, molti incidenti dovuti alla sua schizofrenia sarebbero stati evitati e il tutto sarebbe risultato più giocabile. Ma qualcosa di positivo c'è: l'aggiornamento dello schermo avviene al ritmo di cinque fotogrammi al secondo e si mantiene su livelli solitamente costanti, e in più la resa visiva su schermo è decisamente pulita e cristallina. Discretamente riprodotto è Stitch stesso: lo spirito che lo contraddistingue è veicolato con efficacia dagli spassosi atteggiamenti che lo animano e, se si abbandona lo stick analogico per qualche istante, questi continua a saltellare impaziente oppure comincia a ingannare il tempo facendo giravolte o capriole.

In conclusione ci sentiamo di consigliare **E626** ad un pubblico più giovane, alla ricerca di un platform dalla forte componente blastatoria disimpegnato ai limiti del coma encefalico. **E626** è intrattenimento allo stato primordiale senza alcuna sfumatura aggiuntiva: al termine del gioco probabilmente non avrete ancora realizzato il senso di tanta bagarre, ma almeno avrete ingannato del tempo.

voto 5 su 10







*Come in **Rayman 2** ci si può spostare dondolando appesi a fasci energetici.*

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **MAGENTA SOFTWARE** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Stuart Little 2

Saprà il piccolo Stuart riscontrare lo stesso successo nel salto, per nulla semplice, dalla pellicola al supporto digitale?

Stuart può appendersi alle corde e lasciarsi scivolare in luoghi il cui raggiungimento a piedi gli è precluso.

Il contatto con l'acqua non è letale, al contrario esplorare acquari e lavandini può rivelarsi più fruttuoso del previsto.

Stuart Little 2 è il tie-in dell'omonimo film della Columbia Pictures avente per protagonista un simpatico topolino bianco combina guai adottato dalla famiglia Little e non è difficile immaginare che sarà bastato meno di una frazione di secondo al team di sviluppo per decidere a quale genere far appartenere un gioco concepito con tali premesse: naturalmente quello del platform zuccheroso in tre dimensioni.

Il compito del giocatore consiste nell'accompagnare il roditore parlante nella sua avventura per sconfiggere il perfido Falcon. Qualcuno leggendo la parola "avventura" potrebbe lasciarsi andare con la fantasia e vagheggiare peripezie mozzafiato in posti esotici o affascinanti. In realtà il tutto ha luogo nell'accogliente dimora dei Little, con qualche escursione nelle strade di quartiere e nelle irrinunciabili fogne. Non ci si lasci però ingannare dal setting così comune: non bisogna scordare che Stuart è un topino non più alto di un pugno e un tappo di sughero e, possiamo assicurarvelo, anche la più ordinaria delle abitazioni può apparire come la più letale tra le trappole se vista a non più di dieci centimetri dal pavimento. Il confronto con insetti innocui come formiche e ragni oppure con il giocatollame ostile che va in giro per casa sarà per Stuart tanto letale quanto un incontro ravvicinato tra Jill Valentine e uno zombie, mentre salatre dal rotolo di carta igienica verso il bordo della vasca da bagno non richiederà meno perizia di quella necessaria ad Indiana Jones per uscire vivo dal tempio maledetto.

Fortunatamente Stuart può contare sull'aiuto di due amici fidati: Margalo, l'inseparabile uccellino che guida in ogni livello l'inesperto protagonista con i suoi consigli, e Snowbell, il gatto dal candido pelo bianco che non solo consente di spostarsi tra un livello e l'altro, ma è dispensatore di utili item allorché viene ripagato con i biscottini che raccolti qui e là e di cui è particolarmente ghiotto.

Così descritto **Stuart Little 2** sembra una replica del vecchio **Toy Story 2**, ma il titolo prende spunto (ma forse sarebbe più adeguato dire che opera una vera e propria razzia) un po' da tutti i più noti esponenti del genere, in particolare dalla saga di **Spyro The Dragon**. Ogni stage contiene un numero prestabilito di bonus, alcuni utili ai fini meramente collezionistici, altri invece necessari per sbloccare i livelli successivi. Non potevano mancare all'appello le sfide alternative: c'è una spericolata corsa nel carrello, la guida di un aereoplanino giocattolo stando ben attenti a non fuoriuscire dal percorso designato, una gara pedestre di velocità contro un grillo e via discorrendo. Il sorcino bipede dà prova del suo eclettismo arrampicandosi su superfici perpendicolari al suolo o tenendosi appeso ad una sporgenza con le zampe-mani, il che permette di intavolare alcune situazioni di gioco un filo più insidiose rispetto alla media.

Da un punto di vista cosmetico **Stuart Little 2** sembra lasciare intendere un probabile sviluppo sulla Yaroze; nel dubbio, ci limitiamo a sottolinearne il livello qualitativo assolutamente insufficiente.

Per il veterano, giocare a **Stuart Little 2** è come vivere un incubo sospeso tra presente e passato: tutto sa di già visto e fatto in precedenza e la voglia di svegliarsi al più presto è impellente. C'era una volta l'originalità verrebbe tristemente da concludere. Certo non è una qualità che necessariamente fa grande un gioco, ma ignorare la sconfortante sagra della banalità proposta da **Stuart Little 2** è davvero possibile solo all'utenza giovanissima e meno smaliziata. Se il numero dei vostri anni si conta con le dita di una mano, aggiungete pure un punto al voto finale.

voto 5 su 10

di giuseppe**de riso**

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail
è necessaria esplicita richiesta

Ciao a tutti.
Scrivo questa lettera perché credo che la teoria del videogioco come testo incompleto sia fallace. La sua capziosità è da ricercare, a mio avviso, nel forzato paragone fra film e videogame. Il mio parere è che in campo videoludico, solo una ristretta categoria di utenti, dotata di una certa cultura in fatto di cinema, faccia la dovuta attenzione a questioni di realizzazione dell'audiovisivo, come il ritmo del montaggio, l'angolo di ripresa, e via discorrendo; ed è giusto che sia così, giacché tali questioni sono semplicemente funzionali al coinvolgimento emotivo dell'esperienza ludica. Il giocatore medio, compreso quello esperto e competente, non si cura della sua capacità di variare il peso di un inquadratura o di un montaggio, anche se esso (il peso) può influenzare positivamente l'appagamento ottenuto dalla fruizione del gioco. In secondo luogo, è possibile applicare senza rischi la teoria del Fraschini a generi videoludici differenti dalle avventure in terza persona? In che modo **Gran Turismo** (citando un titolo a casaccio) può essere considerato un testo incompleto? Non a caso, nei titoli di corse, il modo in cui l'immagine è ritratta, si chiama 'visuale' e non 'inquadratura'. L'uso di differenti visuali, applicato a particolari generi, si presta felicemente all'emulazione delle tecniche del linguaggio cinematografico; così l'industria videoludica ha dato alla luce **Alone in the Dark**, e in tempi più recenti, **MGS**, **ICO** e **RE** (quest'ultimo è il caso più significativo in tal senso). Ciò non comporta che il videogioco sia un testo audiovisivo in cui l'autore delega al fruitore una parte delle scelte che riguardano la messa a punto del discorso dell'opera. Nel gioco elettronico c'è molto di più: l'interattività. Essa implica l'esistenza di particolari contenuti e caratteristiche, peculiari dell'opera videoludica (meccanica di gioco, obiettivi, sistema di controllo), che prescindono dalle tecniche del linguaggio cinematografico. Limitando il ragionamento al genere dei titoli sopraccitati, il peso di un'inquadratura è utile nel gioco soltanto se è funzionale ad aumentare l'appagamento dovuto all'interattività. Credo che sia un errore analizzare un software con l'occhio del critico di film: la bellezza estetica del videogame, a mio giudizio, risiede principalmente nella qualità delle modalità di interazione, non si può mai prescindere da esse. Se l'intento di Fraschini era spiegare come il taglio cinematografico di avventure come **RE** e **ICO** arricchisca l'esperienza di gioco, sono pienamente d'accordo. Ma ricordiamoci che il videogioco non è un film interattivo: considerato nella sua natura più intima, il gioco elettronico esiste di per sé stesso e può fare a meno di rubare le tecniche espressive di altri media; in altre parole, è un testo completo.
Un caloroso saluto alla redazione dell'unica rivista di VG degna di essere letta.
TheBlackPages

*Camaleontico The Black Pages [o Donovan, o Full Moon, o come tu voglia firmare le missive che hai inviato questo mese a **Playground**], la teoria del videogioco come testo incompleto non corrisponde esattamente al paragone film/videogame. Quest'ultimo è solo un'applicazione della teoria, attuabile con videogames che sfruttano tecniche espressive di carattere cinematografico. La teoria del videogioco come testo incompleto, in verità, stabilisce un altro concetto, ovvero quanto segue. Un videogioco è solo un ammasso di codice: diventa videogioco solo quando il giocatore lo affronta e gli permette di esistere, di svolgersi, di aver luogo. Il videogioco, in sintesi, si compie solo quando viene giocato. La domanda è: ma come si "svolge" un videogioco? La risposta è: nel modo nel quale il giocatore sceglie di svolgerlo, ovvero di affrontarlo, ovvero di giocarlo. Il videogiocatore è per questo attore del gioco (le sue decisioni fanno prendere vita al videogame) e interprete del gioco (ciò che avviene nel videogame dev'essere da lui interpretato, compreso, elaborato), sia che si tratti di **Silent Hill 2** che di **Gran Turismo**, sia che si tratti di scegliere se eliminare uno zombie, che di affrontare una gara invece che un'altra. Chiarito questo, sciogliamo alcuni dei nodi che poni nella tua concis-e-mail…*
***Nodo [di Gordio] 1:** "Il mio parere è che in campo videoludico, solo una ristretta categoria di utenti, dotata di una certa cultura in fatto di cinema, faccia la dovuta attenzione a questioni di realizzazione dell'audiovisivo, come il ritmo del montaggio, l'angolo di ripresa, e via discorrendo".*
***Risposta [di Alessandro Magno] 1:** Per andare al cinema non è necessario aver sostenuto esami di Tecnica Cinematografica. Puoi ignorare chi siano Metz, Bazin o Morin; credere che Ejzenstejn sia un'invenzione di Villaggio; non avere la più pallida idea di cosa significhi decoupage, ma questo non t'impedirà di interpretare facilmente un qualsiasi testo filmico. Il punto è che questi strumenti espressivi non richiedono una conoscenza enciclopedica. La maggior parte sono interpretabili istintivamente, richiedendo al limite alcune capacità cognitive di base (sono stati condotti diversi esperimenti per stabilire a che età i bambini acquisiscano tali capacità) o banali conoscenze di carattere generale (l'indio amazzonico potrebbe ancora fuggire da un filmato con un treno che corre verso lo schermo). Un campo lunghissimo con il personaggio al centro di una centrale di polizia deserta (circondata da morti viventi), ispirerà insicurezza, impotenza, panico o quant'altro. Un piano americano con sullo sfondo un angolo buio, ispirerà terrore, mistero, tensione o quant'altro. Una musica sincopata con violini stridenti ispirerà un battito cardiaco sincopato con denti stridenti. O quant'altro. Sono i segni del cinema e, prima di lui, dell'istinto. Non serve preparazione teorica…*
***Nodo [scorsoio] 2:** "Il peso di un'inquadratura è utile nel gioco solo se è funzionale ad aumentare l'appagamento dovuto all'interattività".*
***Risposta [del boia] 2:** L'appagamento in un videogioco, sottolineo questo per gli integralisti del [video]Gioco, non deriva solo dal piano strettamente ludico, ma anche dal piano estetico o dal piano narrativo (comunque fortemente legati l'un l'altro). I fondamenti della pulsione ludica (versione "molto bene, ho dimostrato di saper scrivere, ora mi spiego": i motivi che ci spingono a giocare) sono per questo da rintracciarsi anche oltre la purissima "interattività" (termine con il quale tu sembri riferirti al Gioco vero e proprio). Nel piacere estetico, ad esempio, o nel coinvolgimento narrativo. Come dire: un'inquadratura può essere utile anche solo per offrirci uno splendido scorcio di Laguna Seca o della mansion, appagandoci esteticamente o sottendendo a particolari istanze narrative. Ma non interpretare tutto questo, caro The Black Pages, come una sconfessione del tuo pensiero. Valutala piuttosto come una precisazione con lo scopo di far nascere un dibattito. La direzione attende per questo l'intervento di chiunque voglia raccogliere lo spunto. Quali sono i motivi che ci spingono a giocare? Nel frattempo vi lascio con la "serie" di e-mail di questo mese, sul contraddittorio tema della bidimensionalità.*

Manuale del film, di Rondolino/Tomasi, 330 pagine, 34.000 [antiche] lire. Un valido punto di partenza per apprendere le basi del linguaggio cinematografico: dalla sceneggiatura all'inquadratura, dal montaggio alle analisi di sequenze specifiche. Ma è necessario studiare un testo del genere [cfr. missiva di The Black Pages] per poter interpretare un'inquadratura, una scena, uno stacco? O il cinema è per buona parte un linguaggio comune e condiviso?

> "Scrivo questa lettera perché credo che la **teoria del videogioco** come **testo incompleto** sia **fallace**. La sua **capziosità** è da ricercare, a mio avviso, nel **forzato** paragone fra **film** e **videogame**"
>
> The Black Pages

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND - 1

Ciao Ivan,
la classica goccia che ha fatto traboccare il vaso è stata la lettera di Mirko pubblicata su **Super Console 94**. Era da tempo che ragionavo su questo argomento ma adesso è ora di dire BASTA. Invito già da subito i lettori di **SC** a farsi avanti e a dire la loro. Cominciamo subito con un piccolo assunto: **GTA3** è un gioco pessimo. Bene, sento già le grida di disapprovazione. Ma andiamo avanti e vediamo di ragionarci su. Sono un videoplayer "della vecchia guardia", se così si può dire, e voglio dire la mia sul discorso riguardante la (presunta) libertà di azione concessa in un videogame. Da un po' di tempo a questa parte mi sono reso conto che la generazione di pischelli cresciuta a pane e playstation, quella che "non ha giocato **Castlevania: Symphony of the Night** perché è bidimensionale" (confronta **SC**94 pag. 27), nel giudicare un vg parte da un assunto COMPLETAMENTE ERRATO. L'assioma si può sintetizzare in poche parole e cioè: i videogiochi belli sono solo quelli 3D, 3D significa creare mondi virtuali in cui uno può fare quello che vuole, un gioco è tanto + bello quanto + ti dà la possibilità di fare ciò che vuoi e tanto + si avvicina alla realtà. Da questo postulato si evince che **GTA3** è un gioco bellissimo solo perché ti permette di fare un sacco di cose (tipo andare con le prostitute, no? Il massimo dell'alienazione dal mio punto di vista). Bene, io dico che quanto appena detto non è assolutamente vero, anzi rilancio estremizzando e dicendo che + i videogiochi sono "sui binari", come dice il caro Mirko, + sono belli. Urla, grida, fischi e lancio di oggetti. Vediamo di spiegarci meglio. Perché videogioco? Banalizziamo un attimo la questione. Per divertirmi è ovvio, ma anche per raggiungere degli obiettivi. Tutta la nostra vita è un susseguirsi di difficoltà da superare. Il godimento maggiore quindi risiede proprio nel momento in cui si riesce a superare un ostacolo e si viene ricompensati. Venendo subito al sodo, i videogiochi ideali sono quelli del caro MAESTRO Miyamoto. Nei giochi da lui curati io percepisco un profondo rispetto nei riguardi del videoplayer. Questo perché ogni piccolo particolare inserito nel gioco è strumentale all'accrescimento del divertimento del giocatore stesso, NULLA E' LASCIATO AL CASO. Pensiamo a **Zelda**. Ogni piccola sub-quest è finalizzata al raggiungimento di un obiettivo, che può anche essere completamente slegato dal percorso principale, quello che ci porterà all'agognato finale, ma che alla fine comporterà cmq una ricompensa per il giocatore. Ora prendiamo in considerazione **GTA3**. A cosa serve, nell'economia del gioco, tutta questa (presunta again) libertà concessa al giocatore? Ma voi vi divertite veramente ad andare con una prostituta e poi a picchiarla per riprendere i soldi, oppure a salire sul tetto di un edificio e a sparare come un cecchino ai passanti? È veramente questo quello che cercate in un videogame? Se è così provo solo compassione per voi. E sono anche spaventato. Infatti se la domanda di mercato chiede a gran voce giochi come **GTA3**, questo potrebbe portare a lungo andare alla scomparsa dei VERI giochi. Fortunatamente sfogliando **SC**94 mi rendo conto che la situazione non è così grigia come sembra. Capcom e Nintendo ancora sembrano ricordarsi cosa significa creare dei bei Vg. E il vostro malcelato entusiasmo per l'avventura losangelina della grande N mi rincuora. Un'ultima provocazione prima di chiudere. Secondo il postulato da me espresso poco sopra, + un gioco si avvicina alla realtà + è bello. Again mi sento di dissentire. Quando videogioco io voglio staccare la spina, voglio immergermi in mondi fantastici, che mi facciano dimenticare per un po' il grigio dell'esistenza. Che faccio, accendo la PS2 con **GTA3**, in modo da ritrovarmi addirittura in una realtà ancora + violenta, oppure magari metto **Klonoa 2** nel tray e faccio un tuffo nella fantasia, supportato da un ottimo gameplay? Ai posteri l'ardua sentenza. Ho comprato **GTA3** incuriosito dalle recensioni entusiastiche di tutta la stampa specializzata (**Super** compreso), l'ho rivenduto qualche giorno dopo e mi sono preso in cambio **Onimusha**. Mai decisione fu + azzeccata. Anche **Shen Mue** mi ha veramente deluso. Sarebbe interessante includere **MGS2** nel dibattito ma io non posso esprimermi in quanto non l'ho comprato. Urla di disapprovazione. Sarei veramente contento di sentire cosa ne pensano i lettori di **Super** di quanto appena detto nella mia missiva, fatevi avanti, vi aspetto a braccia aperte.
Un saluto a Ivan.
Carlo

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND - 2

Saluti a tutta la "reda" di **Super**,
sono di nuovo GMS. [...] Veniamo al fulcro della mia lettera elettronica: per fortuna il videogioco non muore mai, però risorge poche volte. Ti spiego subito la mia affermazione: al giorno d'oggi si pensa molto al contorno del piatto principale, arricchendolo di suoni, colori, ed extra, tralasciando un po' della sana e indispensabile miscela giocabilità-coinvolgimento-divertimento. Sono stato all'E3 ed ho visto mirabolare di tutto, dagli stand Nintendo con Mario e il suo arcobaleno, alle modelle sempre più svestite mostrare languide al pubblico giochi anche insignificanti (che gli frega a loro, per sopportare 8 ore al giorno di psichedelia gli danno 2.000$, figuriamoci), per passare da quel **The Gateway** in perenne ritardo. A metà fiera, con il mal di piedi e d'orecchie, mi sono illuminato d'immenso, i miei occhi hanno baluginato di notte sui bastioni di Orione, e la calamita dietro allo stand Konami (perché c'era, ne sono sicuro) mi ha attirato con una violenza inaudita. Lo vedo là, da solo, con pochi estimatori davanti ai suoi monitor, i quali avevano la barba e non gridavano all'impazzata per un lens-flare coloratissimo, ma studiavano e discutevano fitti-fitti il prodotto. Sto parlando di **Contra: Shattered Soldier**, il capolavoro e il vincitore morale nella mia personale classifica dell'E3 duemiladue. [...] È il trionfo del GIOCO in se stesso, da un po' di tempo trascurato da parecchia gente, e solo così poteva rinascere LA saga più bella, a mio modesto parere, di tutti i giochi d'azione, esclusivamente decurtandola della terza dimensione. Infatti anche tu Ivan sul numero 88 di gennaio 2002 in **TFP** dici: "...**Contra** non è adatto al poligono. O almeno non lo è senza che lo si reinventi radicalmente, cercando però di mantenere intatta la filosofia di fondo e l'esplosività del design. Una sfida nella quale tutti hanno finora fallito, sia nel caso di **Contra**, sia nel caso di altri classici bidimensionali". E allora il mio quesito è 2D or not 2D? Fino a pochi anni fa giocavamo con larghezza e lunghezza, la profondità era appannaggio di pochi eletti come Meier (**Elite**), Crammond (**Stunt Car Racer**) e qualche altro sparuto individuo tenace e coraggioso. In pochissimo tempo però abbiamo globalizzato tutto alla terza dimensione (third place?), spesso snaturando delle pietre miliari del software sacrificandole sull'altare della tecnologia. Il 2D serve per giocare, la dimensione numero tre è un extra, un lusso partorito dalla potenza elettronica cresciuta negli anni e portata nelle "macchinette per giocare". Certo qualche volta è servita, **Mario 64** e il **Sunshine** di prossima uscita sono lì per dimostrarcelo (anche se il secondo è un mezzo scopiazzamento del primo, il vero rivoluzionario del suo genere). Miyamoto ha certamente aggiunto qualcosa nell'approccio al videogame con il 3D, non nella grafica o nello stile, ma nel modo di far ragionare il cervello e nel fargli creare una terza dimensione anche dove non esiste, d'altronde un TV color è sempre in 2D quindi il senso di profondità è simulato. Forse anche lo **Zelda** (che sia Ocarina o Celda non ha importanza) ha addizionato qualcosa di nuovo nell'approccio al gameplay, ma non ci giocherei un milione di euro su questa affermazione. È certo che i giochi di guida scoppiano di spettacolarità, le auto "fisicano" meglio (sia nelle leggi che nella loro pseudo-consistenza) e il tutto è reso molto più reale, ma il guadagno qual è? Boh... Vi ricordate **Gambare Goemon**? Certo che sì, e le situazioni che si dovevano affrontare? Anche quelle, erano fantastiche, sempre diverse, un vero capolavoro nel game design e in originalità... programmatori con le p***e. E dov'è finito **Goemon**? In quella porcheria per N64 e PS2 che non ha nulla da spartire con la prima versione per SNES, ecco dove, bella roba! Continuiamo: gli sparatutto perché sono morti? L'adrenalina dei vari **Thunderforce**, **Aleste** o ancora **Xenon 2 Megablast** che fine ha fatto? È finita dentro quel famoso altare del sacrificio, ormai talmente pieno da straboccare, perché in three d non vengono bene, mal si adattano alla potenza tecnologica, non sono "global" quindi non li comprerebbe

> “Ora prendiamo in considerazione **GTA3**. A **cosa serve**, nell'economia del gioco, tutta questa (**presunta** again) **libertà** concessa al giocatore? Ma voi vi **divertite veramente** ad andare con una **prostituta** e poi a **picchiarla per riprendere i soldi**, oppure a salire sul tetto di un edificio e a **sparare** come un **cecchino** ai **passanti**?”
>
> Carlo

nessuno, così non li producono più. È giusto? Boh... Il RE dei picchiaduro è ancora bidimensionale, e secondo me **Street Fighter 2** (il prima citato RE) è molto più veloce, tattico e meno semplicistico dei vari **Tekken**, **Soul Calibur** o **Virtua Fighter**. Quando i picchiapicchia andavano di moda erano cloni su cloni, però adesso stanno sparendo, comunque la gente gioca ai games Namco e Sega, perché? Perché lo Street è diventato démodé? Boh... La SNK è morta (o inglobata da qualche altra parte, negli uffici di una colossale software house), **Metal Slug** è alla frutta perché i "veri" creatori di videogiochi si occupano di girare scene in FMV da appiccicare al DVD, utilizzandole come sirene ammalianti per stordire il ragazzo davanti alla tv, senza pensare che potrebbe anche non divertirsi, per i film c'è il blockbuster. Quindi adesso il videoplayer medio passa più tempo a guardare o a giocare con i videogames (**Metal Gear** docet)? Boh... Anche il Maestro Miyamoto (rigorosa la doppia M maiuscola) si è fatto abbagliare dall'occhio, **Pikmin** poteva essere sviluppato con meno sforzo e meno dollari con un 3D isometrico, lo dico perché mi pare che **Commandos** dei Pyro Studios non sia poi bruttino e scarno di particolari. Lo stesso **Luigi's Mansion** avrebbe fatto la sua stupenda figura con una grafica bidimensionale e curatissima, ma si sa al giorno d'oggi non basta più. Con i tempi che corrono l'occhio non vuole più la sua parte, ma pretende la fetta più grossa della torta lasciando agli altri aspetti del gioco le briciole. Anche nei forum internauti è abituale questo andazzo: le prime cose che si commentano di un nuovo prodotto sono le foto, e queste ultime cosa mostrano? La grafica, nel 99% dei casi tridimensionale, e il resto? Boh... forse molto dopo... Boh.... Anche i first person shooter, **Doom** e compagni per intenderci, che sembrano fatti apposta per girare in profondità, invece nacquero in due dimensioni con **Wolfestein 3D** (finto) e quel pò pò di FPS quale **Duke Nukem 3D** (falso pure questo). Adesso non funzionano perché tutti vogliono i poligoni. Motivo? Boh... Non voglio dire che la gente non gioca più e si limita a commentare la grafica piuttosto che il sonoro di un videogioco, ma troppe persone (compresi una marea di addetti ai lavori purtroppo) badano al contorno, dimenticandosi del nocciolo, e questo non è un bene soprattutto per la comunità videogiocante. Questa lettera potrebbe essere presa come un inno al retrogaming e in parte lo è, ma vuole porre una domanda a tutti voi: il poligono, 3D o profondità come preferite, è servita a qualcosa nel giocare? Si badi bene non intendo al videogioco, il quale ha acquisito spettacolarità e in qualche raro caso consistenza, ma al senso della giocabilità e del divertimento. A tutti i videogiocatori l'ardua sentenza. Tutto è iniziato con **Contra** e deve finire con **Contra**: l'ultimo titolo Konami, in sostanza, è un bidimensionale molto arricchito di effetti speciali, ma un 2D. Per questo motivo verrà scansato dai più o venderà come merita? Spero che le gente apra gli occhi, altrimenti... boh...
Un saluto a tutta la redazione di **Super**, a risentirci.

GMS

P.S. Ivan, salutami il buon Marcello.
P.P.S. Un saluto anche a tutti i ragazzi della redazione e ai frequentatori del forum di A-R

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND - 3

Solito giorno di caldo assurdo, solita dormita fino a tarda mattina... solita routine quotidiana. Mi vesto barcollando e con uno sforzo sovraumano raggiungo l'edicola a pochi passi da casa, sotto il sole che spacca le pietre. Compro il nuovo numero di **SC**, pago, e mentre torno a casa sfoglio la rivista strizzando gli occhi per il sole... casualmente intravedo il titolo di un gioco: "**Contra: Shattered Soldier**". Nella confusione cerebrale di prima mattina il collegamento ovviamente tarda a giungere... così passo oltre, verso titoli di giochi più conosciuti. Quando finalmente acquisto tutte le mie facoltà mentali, mi colpisce una sensazione di déjà-vu. Una sensazione piacevole, che mi spinge a sfogliare a ritroso la rivista. Cerco fra le righe, cambio pagine su pagine, finché arrivo alla fatidica pagina 26. Rileggo il titolo e di colpo tutto mi è chiaro, il collegamento è effettuato, sembra quasi che il link premuto involontariamente abbia impiegato un po' a caricare la pagina... ed ora è la felicità. All'improvviso tutte le ore passate a giocare agli scorsi capitoli di quell'incredibile gioco mi passano davanti agli occhi, e sulla mia faccia si stampa un sorrisino ebete capace di competere con quello di Max Payne. Leggo l'articolo in pochi secondi, ammiro stupito le immagini e mi fiondo in internet per scaricare tutto lo scaricabile su questo gioco... e una lacrimuccia scende inesorabile. Finalmente qualcuno ha capito cosa vuol dire mantenere inalterato il vero spirito di un videogioco. Finalmente potrò rivivere tutte le esperienze passate, che tanto mi hanno emozionato. A questo punto sorge una domanda ovvia: chi comprerà un gioco incentrato ancora sul 2D? Chi comprerà un gioco che mostra una grafica non ai livelli di **FFX** (citazione testuale), chi comprerà un gioco che gli sa di vecchio (altra citazione testuale). Io lo comprerò. E se c'è anche solo una persona che proverà un brivido giocando al gioco, significa che la Konami ha svolto al meglio il suo lavoro, immettendo sul mercato saturo di mediocri trovate commerciali, un titolo per pochi, un titolo che vuole rievocare il vero spirito di un videogioco, e per questo si merita i miei più sentiti complimenti: grazie Konami, con tutto il cuore! E pensare che c'è qualcuno che ancora ritiene **Contra** un clone malriuscito di **Metal Slug**.
Bye bye.

Juza
Juza5@libero.it

> A questo punto sorge una domanda ovvia: chi comprerà un **gioco incentrato ancora sul 2D**? Chi comprerà un gioco che mostra **una grafica non ai livelli di FFX** (citazione testuale), chi **comprerà un gioco che gli sa di vecchio** (altra citazione testuale). **Io** lo comprerò.
>
> Juza

*Mentre raschio dal fondo del piatto ciò che rimane della mia mattonella di panna cotta con strato superiore di Nutella, mi chiedo: ma com'è fatto un retrogamer? La panna cotta, per nostra buona sorte, non è un mistero. Nonostante il sapore possa far supporre origini divine, tutti noi conosciamo la sua forma ed il suo contenuto. Ma il retrogamer? A quali leggi risponde? Come si comporta, come gioca, come sceglie? È una terra mitica quella del retrogaming, altro che Valencia. Un concetto al quale alcuni associano la nostalgia, altri il collezionismo, altri ancora la negazione del videogioco moderno, ennesimi il bidimensionale, ennesimi più uno i generi estinti, ennesimi più due i luoghi comuni. E via discorrendo. Eppure nessuno che abbia mai pensato di realizzare un articolo al riguardo, magari una Outro di **TFP** dal titolo "Le leggi del retrogaming". O meglio: forse qualcuno ha già pensato a una cosa del genere. Chi voglia partecipare alla stesura delle tavole della legge è invitato a contribuire, seminando nel **Playground** il suo sapere e rendendo noti quelli che ritiene essere i principi universali del retrogaming. La domanda a cui rispondere è: chi è un retrogamer?*

FORMA & CONTENUTO DA PLAYGROUND

Caro Ivan Fulco,
Provo a dire la mia riguardo alla forma e il contenuto in un videogioco. Sono d'accordo con te sulla definizione dei due sostantivi: la forma è effettivamente costituita dalla struttura di gioco, cioè dai meccanismi che ci danno la libertà di agire contrapposti a quelli che ce la limitano, dal design degli stage, dal character design, dagli effetti sonori e dalle musiche, e così via. Il contenuto di un videogioco sarebbe invece la sua giocabilità, ovverosia la capacità di un gioco di trasmetterci emozioni, di coinvolgerci; in altre parole l'idea che sta alla base del gioco. Faccio un esempio: **Virtual-On** è un gioco che possiede una (sua) straordinaria giocabilità; non banale, ma semplice e immediata, oserei dire telepatica: dà al fruitore un impianto di gioco completo ed appagante con cui far combattere dei robot in un'arena. Questo per quanto riguarda il contenuto, che sembrerà poco ma non lo è affatto. Per quanto riguarda la forma, è adeguatamente controbilanciata da un sistema di controllo completo, semi-automatizzato, che permette anche ai giocatori in (fatti di) erba di provare un buon livello di coinvolgimento, e contemporaneamente regala grosse soddisfazioni agli esperti che riescono a sfruttare tutta la libertà di movimento concessa dai robot. Anche la grafica svolge egregiamente il suo compito: pur non essendo estremamente definita è comunque pulita e funzionale, e anche dotata di uno splendido mecha-design animato molto bene. Il sonoro è molto utile nell'economia del gioco, perché riesce a comunicare al giocatore che cosa sta facendo l'avversario quando non appare nello schermo, permettendogli così di attuare pronte reazioni di fuga e/o contrattacco. **Virtual-On Oratorio Tangram**, il suo seguito, offre una giocabilità accresciuta esponenzialmente da diversi fattori. Il gameplay, ad esempio, sfrutta molto meglio il sistema di controllo, che permette di usare molte più combinazioni di fuoco, di volo, di corsa e consente un uso molto più appagante del corpo a corpo, modalità che

nel primo episodio non era sufficientemente sviluppata. Il nuovo impianto grafico ha permesso di alzare notevolmente la velocità di gioco, con una fluidità di 60 fps costanti, e anche la precisione delle collisioni si è alzata di parecchio, cosa che ha portato ad un aumento della abilità richiesta per centrare il nemico, e che ha a sua volta portato ad una crescita generale del livello di difficoltà, senza diventare mai frustrante (per la precisione ho l'impressione che l'intero motore di gioco sia stato riscritto in funzione delle nuove possibilità offerte dall'hardware). Nel frattempo tonnellate di poligoni mostrano anche troppi dettagli contemporaneamente, per essere interamente visibili quando si gioca per le prime volte. Più semplicemente, **VOOT** è un dannato trip...

Tutto ciò l'ho scritto perché volevo dimostrare che le tue tesi su forma e contenuto trovano un riscontro nella mia esperienza di videogiocatore, in particolare quelle che riguardano il rapporto tra questi due fattori. Ad un accrescimento della complessità della forma, corrisponde un aumento della giocabilità, nel caso di **Virtual-On** e del suo seguito. Altri giochi, come la serie di **Armored Core** (mi riferisco agli episodi usciti su PSone), pur avendo una struttura di gioco molto complicata, falliscono l'obbiettivo di divertire perché non forniscono al giocatore dati in quantità sufficiente per poter sfruttare al meglio l'interfaccia di gioco, cosa che in **VOOT** avviene invece in maniera quasi naturale, e senza l'ausilio di alcun radar. Con questo voglio dire che **AC** ha una forma troppo superiore al suo contenuto e che questo in realtà non offre niente di entusiasmante. So che adesso sto paragonando una simulazione con un dannato arcade, però cavolo è evidente che è migliore il secondo :P.

A tutto questo vorrei aggiungere che le tue trattazioni su forma e contenuto dei VG non sono complete, a mio parere. Pare che non funzionino più molto bene in quei giochi che hanno una trama che si sviluppa anche mediante sequenze non giocabili come ad esempio i vari **Resident Evil**, **Metal Gear Solid** e più in generale nei giochi d'avventura con una trama lineare. Secondo la tua definizione il contenuto è solo la giocabilità, e ciò porta inevitabilmente a considerare tutto il resto come forma. Dovrebbero esservi compresi anche i filmati, ma per me sono qualche gradino più su della mera forma. Possono essere considerati anch'essi portatori di un qualche contenuto, indipendenti dal gioco ma indissolubilmente legati ad esso; perché quando ripetiamo per la terza volta un passaggio di **Silent Hill**, ci viene l'impulso di skippare la sequenza non interagibile (filmata o scritta), non perché sia accessoria, ma perché ce la ricordiamo e quindi ha svolto comunque la sua funzione. Queste parti non interagibili, quindi, sono in realtà indispensabili perché costituiscono il collante della giocabilità e la completano, in un certo senso; andrebbero inoltre valutate in maniera diversa, cioè tenendo conto che hanno una forma e una sostanza proprie, da giudicare in un ambito cinematografico o letterario, non ludico. E questo giudizio andrebbe poi a sommarsi in maniera omogenea ma ponderata (cioè tenendo conto ad esempio del livello di integrazione e di coerenza della trama rispetto alla parte giocata) a quello sul resto. Ora che ci penso mi sa che è un procedimento simile a quello che state usando con la recensione di **Metal Gear Solid 2**. O sbaglio?

Aspetto con ansia il tuo parere, se mai vorrai rispondermi...

Efisio Pinna, in arte Hal 9000

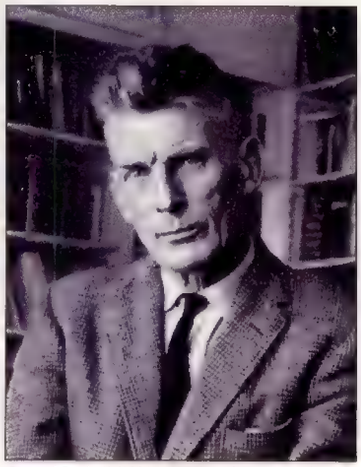
*Il prode Hal 9000 [posso chiamarti Hal, senza il cognome?], dall'alto del suo nick darkiano pare concordare a grandi linee con la teoria delle "Big Babol a scatole cinesi" esposta su queste pagine in un antico **TFP**. In quell'articolo si descriveva quanto segue. Il piano ludico di un videogioco è costituito da un certo numero di elementi (zero ludico, unità ludiche, meccaniche complesse, ecc.): questi elementi non solo sono incassati l'uno dentro l'altro, come scatole cinesi, ma ognuno è amalgamato inscindibilmente a quelli adiacenti come fossero Big Babol lasciate al sole. In pratica ogni elemento è forma di un altro e contenuto di un altro ancora. Quanta poesia. E qual bordello, soprattutto. Ora, devo dire che l'analisi di Hal, alquanto complessa e che offro obesi spunti di dibattito, si presta però ad un dubbio. Hal afferma: "Per quanto riguarda la forma, è adeguatamente controbilanciata da un sistema di controllo completo...". Questo ci fa supporre che Hal inquadri come "forma" il sistema di controllo di un videogioco. Questo scatena in me delle perplessità pavloviane. Ma il sistema di controllo (SDC), mi chiedo, è forma o contenuto? Per cercare di comprendere starnutirò giù qualche concetto in ordine rigoroso [leggi: puramente a caso e senza che questo rispecchi il mio pensiero]. Da una parte (forma) possiamo dire che il SDC fa riferimento a qualcosa di "esterno", ovvero il joypad, o il joystick, o il volante, o qualsiasi altra periferica. Dall'altra (contenuto) possiamo però affermare che le azioni si ripercuotono sul gioco vero e proprio, all'interno dello schermo. Tornando dall'altra parte (forma?), possiamo aggiungere che il SDC definisce a suo modo un campo di azioni a disposizione del giocatore. Ancora dall'altra (contenuto?) possiamo però aggiungere che questo campo di azioni è uno degli elementi delle meccaniche di gioco. In sintesi: tutto ciò che era possibile scrivere per confondere le idee è stato scritto. Ma alla fine, continuo a chiedermi, il sistema di controllo è forma o contenuto? Fine speculazione. Nuovo paragrafo...*

Concludiamo risolvendo l'ultima questione. Hal afferma: "A tutto questo vorrei aggiungere che le tue trattazioni su forma e contenuto dei VG non sono complete, a mio parere. Pare che non funzionino più molto bene, in quei giochi che hanno una trama che si sviluppa anche mediante sequenze non giocabili...". E prosegue con esempiame vario. Sciolgo il nodo riportando una parentesi dell'articolo dal quale scaturì il dibattito. Di seguito: "precisando che stiamo considerando solo l'aspetto ludico del videogioco, tralasciando il comparto narrativo". La narrazione, argomento a quanto pare di notevole interesse, meriterà uno spazio autonomo in future analisi. Per ora non ci siamo addentrati. Ci addentreremo. Fine precisazione. Nuova missiva...

> "...Ci sono dei **momenti particolari**, in cui il gioco **convoglia** e **assorbe** tutte le nostre **facoltà sensibili**, **trasportandoci** in una sorta di **dimensione parallela**, in cui ci '**dimentichiamo' d'esistere**"
>
> Full Moon

LA LUNA PIENA E LA VERTIGINE

Delle volte mi domando come io possa coltivare due grandi passioni, videogiocare e suonare uno strumento musicale, che appaiono cosi distanti e inconciliabili, anche per via del tempo libero a disposizione, che è sempre cosi risicato. Ebbene, riflettendo su tale questione, sono giunto alla conclusione che le due attività di poco prima, sono la stessa cosa. Mi spiego. Avete mai pensato a cosa ci fa divertire nel videogioco, a quel non so che che ci costringe a rimanere con gli occhi e l'attenzione incollati su un monitor, a smanettare e imprecare come forsennati, in alcuni casi per svariate ore al giorno? Se ci pensate un poco, oltre ad essere incuriositi per l'intreccio narrativo, a strabuzzare gli occhi di fronte ad un paesaggio virtuale ben costruito, a commuoverci per la morte di un personaggio, mentre si gioca ad un videogame, ci sono dei momenti particolari, in cui il gioco convoglia e assorbe tutte le nostre facoltà sensibili, trasportandoci in una sorta di dimensione parallela, in cui ci 'dimentichiamo' d'esistere. Credo che a questo punto, molti mi daranno del visionario, consigliandomi una cura di disintossicazione. Ma non ha importanza, cercherò ugualmente di convincervi riguardo quanto ho detto finora (effettivamente sono affermazioni difficili da accettare e comprendere). Cercate di pensare per un attimo a qualche anno fa, quando sperperavamo la pensione del nonno riempiendo di gettoni il cabinato di **Street Fighter II**, nel fumoso bar sotto casa. Ricorderete certo che i primi nemici non richiedevano molto impegno: selezionando Ryu, con qualche Hadooken ben assestato e un paio di calci doppi, di quelli che fanno un male della madonna, ogni avversario riceveva il ben servito. Ogni avversario tranne Bison. Lui era diverso. Quello, con un paio di colpi, era capace di rispedirci al creatore senza passare dal via. Cercare di sconfiggere l'ultimo nemico, richiedeva dosi di concentrazione elevatissime. Anzi, richiedeva tutta la nostra concentrazione, altrimenti col cavolo che finivi il gioco! Ebbene, in quei momenti, il gioco monopolizzava la nostra percezione della realtà esterna, c'eravamo solo noi e il gioco, anzi, noi nel gioco. Per alcuni istanti, dimenticavamo di trovarci in un bar a maltrattare una manovella e dei tasti colorati. Il gioco rapinava letteralmente la nostra mente, sottraendoci alla realtà esterna e restituendoci ad essa solo dopo che una delle due barre energetiche si era esaurita (come la signora dietro il bancone a causa delle nostre imprecazioni). La fine del round era come giungere a terra dopo essere caduti giù dalle nuvole: si riacquistava all'improvviso la facoltà di sentire e, in base all'esito del match, sorgevano violentemente in noi le emozioni di estrema soddisfazione per la vittoria o cocente delusione per la sconfitta. Orbene, avete ora presente la situazione sopra descritta? Spero di sì. Permettetemi di defi-



Samuel Beckett (1906 – 1989), scrittore, premio Nobel per la letteratura nel 1969. Nella sua produzione di opere drammatiche (con le quali diede inizio a quello che fu definito "teatro dell'assurdo"), Beckett affronta i temi dell'inutilità e della sofferenza che caratterizzano l'esistenza dell'uomo contemporaneo. La trattazione non spiega però se il multiplayer è in grado di far dimenticare le angosce umane. Enorme lacuna che, se sottolineata, avrebbe potuto privare Beckett del Nobel?

nirla 'annullamento di sé'. Essa è la stessa che si vive suonando uno strumento, in particolari momenti del pezzo (di solito quelli più complessi) o durante le improvvisazioni. Non ho sperimentato altri ambiti in cui si verifica l'annullamento di sé, però posso ipotizzare che esso abbia luogo negli sport agonistici e in quelli estremi. Vi siete mai chiesti cosa ci trovi un essere umano a lanciarsi nel vuoto, da svariati metri d'altezza, legato per i piedi ad un elastico? L'ineffabile terrore che la caduta (seppur epurata dal pericolo di smaciullarsi sul terreno) suscita in noi, provoca un annullamento di sé: per alcuni indescrivibili attimi, ci dimentichiamo di tutto e di tutti, ci dimentichiamo d'esistere. Avete mai pensato a che sorta di divertimento perverso sono le montagne russe? Il principio è lo stesso. Tutte le attività sopra citate fondano il loro successo e la loro diffusione sul concetto del divertimento, che come il dotto Marcello ci spiegò un po' di numeri fa, è una parola che deriva dal latino e significa 'volgere altrove'. Quell'altrove è proprio la dimensione parallela, il luogo-non-luogo in cui l'annullamento di sé ci conduce e di cui si parlava qualche riga fa. Sul perché il nostro animo trovi piacere nelle 'escursioni' in questo posto, è un'altra storia...

Full Moon

Samuel Beckett scrisse il suo "Aspettando Godot". Io mi limito a proporre il mio "Tornando a Caillois". Da principio…

Ricordate Roger Caillois? Accennai a lui in un tediosociologico editoriale di qualche mese fa, riguardante il concetto di "vittoria per delega". Se avete avuto modo di leggere quelle righe, saprete che il teorico francese aveva inquadrato 4 diverse categorie di gioco, a seconda di quale fosse l'elemento portante dell'esperienza ludica. Si trattava di agon (competizione), alea (fortuna), mimicry (simulacro) e ilinx (vertigine). Il licantropico Full Moon, nel suo parallelo tra videogioco e musica, fa riferimento (probabilmente senza saperlo, da cui il maggior plauso per l'intuizione) esattamente a quest'ultimo concetto: la vertigine. Ma cosa s'intende per vertigine, per "ilinx"? Caillois ci spiega questo: "Un'ultima specie di giochi comprende quelli che si basano sulla ricerca della vertigine e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. In tutti i casi, si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione". Caillois rileva questa caratteristica in attività quali l'altalena, il valzer, l'alpinismo, l'acrobazia o la panna cotta con la Nutella (l'ultima la aggiungo io). Tutte attività nelle quali i sensi umani vengono diversamente assaliti. Ma il videogioco? Anche il videogioco è in grado di offrire esperienze fondate sul concetto di vertigine? Dirò: certamente. Dirò di più: il videogioco è un medium in grado di offrire esperienze ludiche inquadrabili in tutte e 4 le categorie, anche contemporaneamente. Ma di questo potenziale parleremo magari in futuro. In questa sede limitiamoci a riflettere sul tema: ma un videogioco che tipo di vertigine scatena? Le risposte a questa domanda sono fondamentalmente due. Il videogioco può scatenare una vertigine circostanziale *ed una* vertigine strutturale. *Andiamo a definire brevemente…*

Vertigine circostanziale: *ha luogo quando il coinvolgimento del giocatore è talmente elevato da assorbire i sensi e pregiudicare la percezione. Questo tipo di vertigine prescinde dalla volontà del designer, che realizza un gioco con l'intento di fornire un determinato piacere ludico, che non coincide però direttamente con la vertigine. Quest'ultima è inquadrabile al limite come obiettivo secondario/circostanziale. In sintesi: Full Moon, completamente preso dalla sua partita a* ***SF2****, perde la cognizione dello spazio e del tempo, si produce in uno sforzo sensoriale fuori parametro e crolla esanime al suolo, soccorso dal gestore della sala giochi [Attenzione: questa era una drammatizzazione].*

Vertigine strutturale: *ha luogo quando il giocatore, anche in situazione di normale coinvolgimento ludico, viene investito da una quantità di input visivi o auditivi in grado di saturarne e stordirne i sensi. Questo tipo di vertigine è l'obiettivo del game designer e spesso coincide con parte del piacere ludico. In sintesi: Full Moon gioca a* ***REZ*** *(o a* ***Frequency****), viene stordito dalla combinazione di suoni e immagini, perde parte della cognizione dello spazio e del tempo, quindi sbarella vagamente non appena tornato alla piena realtà [Attenzione: questa non era una drammatizzazione].*

La differenza tra le due vertigini, nonostante il risultato alla fine sia quasi il medesimo, è evidente: la prima è un effetto collaterale, la seconda è un effetto intenzionale. È la stessa differenza che passa tra il perdere i sensi dopo un'anestesia (effetto intenzionale) e perderli in seguito ad una martellata sulla faccia (effetto collaterale). Nel primo caso l'obiettivo coincide infatti con il risultato, mentre nel secondo caso l'obiettivo primario era un altro. Anche se non riesco a immaginare quale .

BREVI DA PLAYGROUND

Onnipotente redazione di **SC**, con la presente spero di introdurre tra le pagine dedicate alla dialettica videoludica un nuovo argomento. Il concetto che vorrei esprimere può essere estremamente semplificato nel seguente modo:

1) I videogiochi moderni sono sempre più complessi, intriga(n)ti, pieni di segreti scovabili magari solo ad una seconda tornata, e di conseguenza richiedono sempre più dedizione per essere risolti, sia in termini di impegno sia, ed è questo l'aspetto che sottolineo, in termini di tempo materiale.

2) I videogiocatori "seri", cioè quelli che a priori non si avvalgono di trucchi o soluzioni per finire un gioco, con lo scopo di godersi la loro passione appieno, e che, come avviene nella stragande maggioranza dei casi, hanno anche una occupazione al di fuori di questa passione, se vogliono terminare un gioco devono dedicargli una parte considerevole del proprio tempo libero.

La diretta conseguenza sembra allora essere il fatto che i videogiocatori "veri", appassionati come lo sono io, dedichino davvero poco tempo a coltivarsi una vita sociale, tendendo anzi ad estraniarsi dalla società e dalla vita "reale". È davvero così? Sarebbe ora interessante capire se sono davvero i videogiocatori delle persone tendenti per natura alla solitudine o se è invece una solitudine magari conseguenza di altri fattori a fare dell'uomo un videogiocatore. Ma ditemi, il mio è un volo pindarico, o qualcun altro di voi si è trovato a preferire qualche volta rimanere in casa per andare avanti in **ICO** piuttosto che uscire a bere la solita birretta e a fare le solite due chiacchiere e vedere le solite persone?

Saluti a tutti i lettori.

Smafus

Se non sono indiscreto vorrei proporvi una frase che "mi ha colpito" (notare la sottigliezza di tale frase) e che consiglio di inserire in un cut&paste:

"Il mondo dei Pokemon è visto come materializzazione e semplificazione dei desideri aggressivi e delle possibilità di trasformazione. Manetas utilizza anche gli schemi e le regole di questa animazione come metafora dell'individualizzazione. Prende un pokemon gigante e lo coinvolge nel suo gioco, un exeggutor, che è un Pokemon nococco a tre teste. Ogni faccia mostra una faccia diversa e un modo di essere distinto. Quale metafora più significativa per descrivere le sfumature dell'identità?"

da *PLAY il mondo dei videogiochi*, pag 113.

A volte certi non esagerano a voler dare troppo significato ai videogiochi e trovare in ogni gioco un minimo particolare "filosofico" da esaltare? Naturalmente ci sono i giochi ad alto contenuto narrativo che emoziona, coinvolge un giocatore, **ICO**, **MGS2**, **Silent Hill** ecc... ma ad arrivare ai Pokemon mi sembra troppo...

Claudio D'Alfonso

Alcuni anni fa, durante una lezione universitaria, Ugo Gregoretti, regista tele-cine-teatrale, raccontò un piccolo episodio avvenuto durante l'allestimento di un suo spettacolo teatrale. Prima della messa in scena, Gregoretti aveva notato sul palcoscenico una piccola zona leggermente disadorna. Per questo prese un attaccapanni (un "uomo morto"), elemento adatto alla specifica ambientazione dello spettacolo, e lo piazzò in quell'angolo, in modo da coprire il vuoto. Lo spettacolo andò in scena. E fu un successo. Quella sera stessa, fuori dal teatro, un giornalista incaricato di scrivere la recensione dell'opera avvicinò Gregoretti, dicendosi ammirato per l'intero spettacolo. Ma, aggiunse, il più grande colpo di genio, a suo parere, era stato quell'attaccapanni, messo in quell'angolo, con il quale il regista aveva voluto indicare la presenza incombente sui personaggi di una cara persona defunta. Una splendida intuizione espressiva. Gregoretti guardò allora il giornalista, gli sorrise, quindi gli strinse la mano, congratulandosi con lui per la perspicacia critica. Lui sì che aveva capito, gli confidò…

Questo ci conduce ad uno degli insegnamenti che da anni mi aiutano a valutare l'arte: attenzione a non confondere una semplice scelta estetica con una precisa volontà espressiva. E qui potrei chiudere la mia risposta, caro Claudio. Avrei raccontato l'aneddoto, avrei fatto la figura dell'Uomo Saggio ed il mio carisma sarebbe salito di +2. Ma non posso farlo, maledizione. Proprio per il fatto che il pensiero che tu riporti da PLAY (pag. 113) non è per nulla assurdo, ma è completamente condivisibile. L'autore, infatti, non sta affermando che il gioco dei Pokémon o quel Pokémon nello specifico devono essere interpretati in quel modo. Parla invece delle opere di un artista, che utilizza quel Pokémon (o meglio, il suo aspetto esteriore)

*Dopo circa 6 anni di attività, A.Rea. 21 ha terminato la sua avventura lo scorso 11 giugno 2002. Tra le prime webzine italiane dedicate al videogioco a vedere la luce, A.Rea. 21 ha sempre cercato di distinguersi nel panorama web per stile degli articoli e gusto della sperimentazione. Negli ultimi anni il sorgere di riviste online professionali ha decretato la progressiva fine delle realtà amatoriali, non più in grado di competere con i siti maggiori. **Super Console** (tra le cui file militano diversi collaboratori della webzine) saluta A.Rea. 21 con gli onori del caso, riportando alcune parole del commiato di Erik Pede presente sulla homepage: "perché le cose veramente belle, in realtà, non muoiono. Si limitano a cambiare forma". Proprio così. Game Over – Credits 02.*

per esprimere metaforicamente un determinato concetto. È come se io, per esprimere la personalità sfaccettata del genere umano, dipingessi Adamo ed Eva con due dadi da 6 al posto delle teste. Facendolo non affermerei certo che i dadi da 6 rappresentano in generale il genere umano. Starei solo usando dei dadi da 6 come strumenti espressivi. Tutto molto semplice. Morale: attenzione a non confondere una semplice scelta estetica con una precisa volontà espressiva. Morale 2.0: attenzione a non sottovalutare una precisa volontà espressiva…

Salve ragazzi, volevo semplicemente sapere il vostro parere su quello che sta accadendo al mercato videoludico europeo (forse internazionale); ovvero delle crisi economiche di alcune aziende (vedi Cryo che sta chiudendo, Microids che ha chiuso gli uffici inglesi, Square che è in crisi etc. etc.). Il mercato del videogame inizia a vacillare, come tutti i mercati, dopo 18 anni di super attività?

Salvo Di Fazio

*Il mercato del videogame non vacilla, oscilla. Così come tutti gli altri mercati. Molti cadranno, molti nasceranno, qualcuno risorgerà e alla fine ci troveremo come le star a giocare a **Final Fantasy** al Roxy Bar. Nel 1987 Square navigava in acque abbastanza oscure, popolate di videogiochi di media qualità e di difficoltà economiche. Dissero: "giochiamoci l'ultima carta". Un gioco solo, l'ultimo: se sarà un successo si continua, altrimenti tutti a casa. E lo chiamarono **Final Fantasy**. E non fu l'ultimo. La verità è che mi preoccupo veramente di questioni di mercato solo quando percepisco che queste potrebbero condizionare seriamente le potenzialità creative del videogioco. Per il momento non vedo la possibilità di un nuovo crash simile a quello dell'83. Voi la vedete? E avete paura? Mi chiedo: ma chi ha paura del crash cattivo?*

Dunque, il neo-neofita come me che acquista una PS2 in enorme ritardo ha un solo grosso vantaggio: può guardarsi in giro e decidere con calma quali giochi comprare, selezionando il meglio e scartando le ciofeche. Ma qual è il meglio? Dove li trovo i consigli per la spesa? Vabbè, GT3 e MGS2 li avrei presi a scatola chiusa, ma è possibile che io debba scoprire che capolavoro è ICO andando a leggere tra le righe della rubrica del Bittanti (sempre sia lodato)? E Deus Ex lo piglio oppure no? Ed Airblade, SSX, WRC? Non vi chiedo di riassumere tutti i voti, ma che ne dite di un "The best of" mensile? Magari diviso in generi, come faceva K quando era la mia rivista preferita di videogames (a dire il vero la mia preferita era Game Power, ma quella è un'altra storia). Vabbè fidelizzare il lettore, ma anche chi capita qui per caso e si è perso le puntate precedenti dovrebbe avere il giusto benvenuto.

Salvatore "howtired" Patti

*Comprendo, ma non posso applicare. Un "The best of" mensile non credo sarebbe gradito alla stragrande maggioranza dei lettori, visto che (alla luce del target di **SC**) molti troverebbero un tale spazio inutile, invadente e ridondante. E ancora: un "The best of" conterrebbe inevitabilmente giudizi sintetici e incompleti, costringendo i nuovi arrivati ad informarsi comunque in maniera più esauriente prima dell'eventuale acquisto. A questo punto, mi suggerisce il buonsenso, meglio "ambientarsi". Se lo vorrai, Salvatore, trascorri alcuni mesi con noi, poppa i contenuti, succhia i consigli, mungi le opinioni, spolpa i riferimenti. Ci sentiamo tra 3/5 numeri. Forse quel giorno avrai accumulato più conoscenza e riterrai un "The best of" mensile uno spazio inutile, invadente e ridondante. Facci sapere…*

Un anno. E' un anno che non compravo più Super Console. Da quando l'era Internet ha preso il sopravvento l'informazione ha cambiato velocità e un mese ormai è divenuto lungo! Però (come il buon "vecchio" Erik Pede mi faceva notare poc'anzi) la differenza è sostanziale! È differente Super da una X rivista on-line, come lo era Mega e come lo era la mitica e sempre presente (nei nostri cuori) Game Power. Ma, secondo voi, come si evolverà il tutto? Finiremo tutti on-line oppure la carta continuerà il suo corso? Bacioni.

NighTiger

un vostro fan dall'epoca SNES…

P.S. È triste vedere riviste come A.Rea. 21 (un po' come il nipote di Super) chiudere!

*"La rete è meravigliosa", diceva più o meno Frank Capra nel 1946 (o era la vita?). News in tempo reale, immagini in alta qualità, filmati e via cliccare. Ho lavorato e probabilmente lavorerò in futuro su progetti online, succhiandone il midollo delle potenzialità senza farmi scrupoli. Ma la carta, caro NighTiger, ah, la carta… Sai, dopo aver terminato le mie scorribande su Internet, con il tunnel carpale che galoppa sulle falangi, penso solitamente una cosa sola: "Ora posso rilassarmi. Magari piazzarmi in giardino a leggere una bella rivista". Potrei parlarti per ore di differenze tra giornalismo cartaceo e online, ma non voglio annoiarti con questa roba-che-non-c'entra-niente-con-una-rivista-di-VG. Preferisco fornirti due spunti intersecanti. Primo: in questo ultimo anno **SC** ha pubblicato alcuni speciali di foliazione oscillante tra le 10 e le 20 pagine. Opere massicce, direi. Domanda: tu avresti letto speciali come quelli in rete, seduto ad una scrivania, davanti ad un monitor? Secondo: l'informazione della rete è estesa, massiccia, totale, ma la sua selezione è compiuta dal lettore. Come dire: scorro le news, le recensioni, le anteprime, quindi mi soffermo su ciò che più mi interessa. Non potrei d'altra parte leggere tutto. Troppo materiale. La rivista invece è diversa. Parte del nostro lavoro consiste proprio nello scegliere quello che ci piacerebbe che voi sapeste. E in genere chi compra una rivista, visto lo sforzo zero di leggere su carta, tende a dare un occhio un po' a tutti i contenuti. In molti hanno scoperto **Sky Gunner** attraverso la nostra review, altri hanno conosciuto il modo in cui è nato il progetto PlayStation leggendo lo speciale **Rumori di Fondo**, altri ancora adocchieranno alcuni sleeper GBA grazie al nostro speciale su questo numero. E così con le recensioni di libri, di CD, di videogiochi orientali assurdi, tutto materiale del quale è possibile che prima non si fosse a conoscenza. Oppure le riflessioni degli editoriali o delle Outro di **TFP**, che pochi penso avrebbero letto su schermo, cliccando via annoiati e sbadiglianti. Per tagliare la testa al topo [ai tori ci pensano in Spagna]: informazione non è solo leggere, ma scegliere. Un po' come al ristorante, dove il piacere papillifero non dipende solo dal mangiare, ma anche dall'ordinare (per me una porzione di panna cotta, grazie). In rete a scegliere è il lettore, aiutato da alcune dritte delle riviste online. Su una rivista sono invece una cricca di persone, che scandagliano appositamente tutti i contenuti del mese e selezionano quelli più interessanti. Cosa che da soli non è possibile fare. Da lì via libera: dopo aver letto e conosciuto si potrà approfondire in rete, trovando tutto il materiale extra che si vuole. Perché la rete, si sa, è meravigliosa…*

O era la vita?

Cut&Paste

"Ci troviamo di fronte a un vero e proprio nuovo media che, a differenza di quelli tradizionali, propone all'utente una fruizione interattiva e non più solo passiva"
Umberto Paolucci, vice presidente di Microsoft Corporation, riguardo Xbox

"Hooligans Storm Over Europe è un videogioco di strategia con al centro dell'azione la rappresentazione fedele di scene di teppismo e guerriglia [...] Il regolamento prevede che il giocatore o i giocatori siano a capo delle fazioni più violente della tifoseria al seguito delle loro squadre. Il loro compito è annientare i supporters avversari e salvaguardare i propri dalla polizia e dai nuclei antisommossa [...] Dovrete fare le trasferte per seguire la vostra squadra attraverso tutto il campionato, e se una partita si mette male potrete cercare di far cambiare idea all'arbitro su di un rigore con metodi alquanto violenti. E dopo la partita giù nelle strade, ad affrontare l'altra tifoseria"
Dalla descrizione del gioco **Hooligans Storm Over Europe** (PC)

"Nel 2000 potrai sfidare qualcuno che abita a centinaia di chilometri di distanza. I giochi conterranno radiotrasmittenti e riceventi miniaturizzate che trasmetteranno le tue mosse e riceveranno quelle del tuo avversario quasi immediatamente"
Da *Giochi con il computer* di Ian Graham (1982)

"Penso sia terribile vedere i ragazzi che continuano a giocare con quegli stupidi Atari"
Chevy Chase, attore, riportato su *Videogaming Illustrated*, Ottobre 1982

"In un certo senso niente come il gioco esige attenzione, intelligenza, resistenza nervosa. È provato che esso porta la persona a uno stato per così dire d'incandescenza, che la lascia senza forza e senza energie, passato il momento culminante, l'acme dell'impresa, raggiunto come per miracolo nell'exploit o nella resistenza"
Roger Caillois, in *I Giochi e gli Uomini*, 1967

"Diventerò papà, mia moglie passeggia per casa con i doloretti... E io sono pronto a passeggiare in sala d'attesa (o vado dentro?). Ad averci un GBA ora cazzo!!!"
Dal newsgroup it.comp.console

"Voce fuori campo dell'autore: Quanti giochi hai a casa?
Bambino: Tanti e interessanti anche. Il mio amico me li dà e io l'installo, non me li compro, costano tanto.
Autore: Ma non lo sai che è illegale?
Bambino: No
Autore: Quanti anni hai?
Bambino: Undici"
Dal programma televisivo *Report* – Rai 3

"Tre i difetti principali: la preponderanza dell'elemento "cinematografico" su quello giocato, la totale inutilità del nuovo protagonista (fattore soggettivo, ma segnalato da un numero tale di persone da aver guadagnato ormai completa oggettività)..."
Dalla recensione di **MGS2** – NextGame.it

"È la stessa realtà degli omicidi con i sassi dai cavalcavia. Qui c'è il fatto ancora più terribile di scegliere direttamente la vittima, per di più una bambina, terrorizzarla, seviziarla e ucciderla con il fuoco. Non c'è traccia di umanità. Non c'è possibilità di comprensione. Non si tratta di pedofilia: è la realtà dei videogiochi: torturare, seviziare, uccidere per divertimento"
Francesco Bretone, sostituto procuratore della Repubblica, al riguardo degli assassini di Graziella Mansi

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

a cura di marcello**cangialosi**

Q **Ho letto i servizi sulla fiera PLAY e sul relativo catalogo. Ritengo, purtroppo, improbabile una mia visita della suddetta, ma sarei comunque interessato all'acquisto del catalogo. Sì può in un qualche modo fare?.**

A *Il catalogo di PLAY è in vendita esclusivamente nella libreria interna al Palazzo delle Esposizioni, la quale purtroppo non effettua spedizioni. Il catalogo è oltretutto un'edizione PdE, quindi non è disponibile (come avviene per altri cataloghi) presso le normali librerie di Roma. L'unico modo per acquistare PLAY è quindi recarsi direttamente in Via Nazionale. Oppure recuperare il numero di un vecchio amico romano perso di vista. Vedi tu…*

Q **Salve ragazzi, vi scrivo in merito alla modifica per abilitare il segnale RGB sulla PS2. Ho provato a seguire le vostre indicazioni contenute nel PlayFAQ di SC82, ma una volta smembrata la console non sapevo dove mettere le mani perché la struttura della scheda (per inciso una SPCH-35004 PAL comprata a Natale 2001) era sostanzialmente differente da quella raffigurata a pag. 76 del suddetto numero della rivista. Ho provato anche a guardare sulla rete agli indirizzi da voi consigliati su un altro numero di SC (Gamefreak e AFdigitale, mi sembra), ma non ho trovato nulla sulla versione di scheda che ho io. Mi potreste aiutare? O devo sborsare 20 euro per il DVD Region X?**

A *Purtroppo quella relativa al modello di PlayStation2 mostrato su **SC**82 è l'unica modifica RGB della cui procedura siamo a conoscenza. Se qualcuno ha informazioni relative ad altri modelli del sistema Sony o conosce siti presso cui ottenerne è invitato a farsi avanti scrivendo all'indirizzo email di codesta rubrica. Nel tuo caso, l'unica alternativa resta per adesso l'acquisto del DVD Region X. Ma non prenderla come un ripiego. Semmai è un vantaggio visto che ti risparmia l'invalidazione della garanzia permettendoti altresì di vedere DVD di regione diversa dalla nostra (la seconda). Certo swappare i dischi può essere una rottura, ma tant'è, non credo ci siano altre soluzioni, al momento.*

Q **Ho sentito dire che le royalty chieste da Sony alle terse parti ammontano a ben 11 dollari a gioco rispetto ai 7/8 dollari circa di Nintendo e Microsoft. Come mai tanta differenza? Non vorrei che Sony stia approfittando della sua posizione di leader del mercato per "estorcenere" denaro extra!**

A *Naaa. Quella cifra è fuori da ogni logica. Le royalty normalmente richieste da Sony non sono così diverse da quelle richieste da Microsoft e Nintendo. Siamo esattamente nell'ordine di quei 7-8 dollari a cui fai riferimento. Non solo. Sony riduce il dazio sui giochi che hanno superato le 400.000 copie vendute in qualsivoglia mercato (USA, Giappone o Europa), da cui i prezzi "stracciati" della linea Platinum. E poi ci sono gli accordi di esclusività. Sai bene che non basta l'amicizia o la simpatia reciproca per ottenerli. E neanche l'ammontare della base installata (vedi **Resident Evil**). Per ottenere l'esclusività quadriennale sulla serie **GTA**, ad esempio, Sony non ha solo ridotto le royalty, ma anche offerto un finanziamento per la promozione. Secondo alcune voci circolanti nei corridoi dell'E3, l'accordo sarebbe valso a Take Two un risparmio di 10 milioni di dollari all'anno rispetto a quanto avrebbe speso normalmente se non l'avesse stipulato. Con ogni probabilità, quegli 11 dollari spacciati per royalty Sony derivano dalla somma che ogni software house paga per la licenza (appunto 7-8$ per ogni unità software) e per la fabbricazione (circa 3-4$ ad unità che coprono oltre alla stampa del CD/DVD, il manuale, la confezione e così via).*

Q **Carissima, unica ed insostituibile redazione di Super, in questo periodo mi sento irrequieto perché non so trovare risposta ad alcuni quesiti che mi assillano e quindi confido gentilmente in voi: il futuro della potenza computazionale è sita effettivamente nello studio ed impiego di architetture distribuite come i "cell" ed in misura minore, PS2? Se sì, console "classiche" come GameCube ed Xbox possono definirsi concettualmente obsolete?**

A *No. Per certi versi tutte e tre le console adottato una architettura di tipo distribuito. Xbox ha ad esempio 2 Vector Shader ed un Pixel Shaker nel processore grafico. Nel Flipper di GameCube sono incastonate 3MB di VRAM. PlayStation2 ha le sue due unità vettoriali nella CPU, e così via. Piuttosto direi che l'architettura distribuita di PlayStation2 è più "spinta" (soprattutto nell'ambito della CPU) di quelle proposte da GC e soprattutto Xbox.*

Q **E' da tempo che leggo la vostra rivista, ora vi scrivo per chiedervi un piccolo favore. Ho acquistato da poco una PS2 e visto che sono un grande appassionato di Syphon Filter vi chiedo se è in programma il quarto capitolo della serie per PS2.**

A *Non è stato annunciato, ma dubito che Sony si sia dimenticata di uno dei suoi migliori franchise per PSone sviluppati internamente. Prima o poi un seguito per PlayStation2 verrà sicuramente fuori.*

Q **Ho notato che su Internet è sempre più raro trovare ROM per emulatori MAME da poter scaricare. Why? Esiste qualche sito "tranqui" dal quale attingere senza problemi?**

A *I motivi per cui molti siti dedicati all'emulazione offrono sempre meno ROM scaricabili sono molteplici. Da un lato ci sono da considerare le lamentele sollevate da certe software house (non dissimili nelle motivazioni da quelle sollevate dalla case discografiche all'indirizzo di Napster), dall'altro i costi per la custodia delle ROM sui server (ed un sito che difficilmente può offrire spazio pubblicitario certe spese non se le può permettere a lungo). Piuttosto che consigliarti altri siti – che nel momento in cui scrivo sono attivi e funzionanti, ma potrebbero essere già chiusi quando li andresti a visitare. Prova www.aceroms.com magari – ti consiglio di abbandonare totalmente lo scicco-so world wide web e di perlustrare i meandri del sottobosco di IRC (il software necessario lo trovi su www.mirc.com). Non posso indicarti alcun canale – per il bene mio, ma soprattutto di chi ci bazzica – ma se fai qualche domanda in giro qualche buon mercatino lo trovi.*

Per la precisione…

E' chiaro che gli sviluppatori per PC godano anche di altre agevolazioni che abbattono i costi di sviluppo, come l'esenzione da un accurato beta testing (invece imposto su console per ottenere l'approvazione da parte del costruttore dell'hardware). Tanto al limite si fa la patch...
[dalla prima **PlayFAQ** a pag. 70 - anzi, 070 - di **SC**]

Come sviluppatore mi sento di dissentire da questi "miti" che girano su forum e riviste. Non è assolutamente vero che il beta-testing dei giochi per PC sia effettuato in maniera più superficiale rispetto a un gioco per console. Nessun publisher accetta versioni bacate, e il beta-testing è uno dei processi più lunghi, ma più necessari nelle fasi finali dello sviluppo di un gioco, che sia per PC o meno. Se escono le patch per i giochi per PC è un *di più* offerto dalla duttilità di un PC rispetto ad una console (tra l'altro, con l'HD di Xbox e di PS2 bisognerà vedere se non si farà in futuro anche su console), ma i bug esistono in qualunque gioco e non sono tutti risolvibili (o individuabili) in fase di beta-testing, basta vedere quanti ce ne sono in **GTA3** o in **MOH Frontline** (peraltro due grandissimi giochi!), sviluppati per console. Oltre a ciò, il lettore domandava perché i costi dei giochi per PS2 siano così elevati, ma chi rispondeva non ha minimamente menzionato il fatto che sviluppare su console implica, al di là dei diritti del proprietario dell'hardware (che incidono in percentuale relativamente modesta sul prezzo del gioco), la conoscenza del kit di sviluppo da parte dei programmatori. Questo significa mesi di lavoro, in particolare per PS2 che più di ogni altra console differisce sia come prestazioni che come sistema operativo da un PC (sul quale normalmente vengono sviluppati motori, GDK, editor eccetera), tanto da essere considerata la console *più difficile* da gestire (il Cubo è relativamente più semplice, anche se meno potente, mentre XBox è un PC travestito - usa addirittura le DirectX!). A questo si aggiunga la difficoltà per i "nuovi" sviluppatori di ottenere i kit di sviluppo, che in genere arrivano solo dopo la presentazione della demo sviluppata su PC: effettuare un porting non significa premere un pulsante "EXPORT TO PS2", come sembra che molti credano, ma riscrivere motore grafico, a volte anche motore fisico, riadattare le grafiche, gli effetti e quant'altro; non dico che sia come rifare il gioco daccapo ma poco ci manca. Spero di aver chiarito il concetto.
Giovanni Eccher

Non sono tanto d'accordo sul fatto che le patch dei giochi PC siano un "di più", ma ringrazio comunque per la preziosa puntualizzazione.

Q **Considerato il finale, è previsto un seguito di Baldur's Gate: Dark Alliance?**

A *La logica suggerisce risposta affermativa e le conferme non tarderanno ad arrivare. Ciononostante il team di sviluppo (Snowblind Studios), dopo aver lavorato alla versione Xbox di **BG:DA**, è al momento impegnato nello sviluppo di uno spin-off (probabilmente action-oriented) di **EverQuest** per conto di Sony Online Entertainment. Ovviamente su PlayStation2. Probabilmente on-line compatibile. Maggiori info appena si renderanno disponibili.*

gestione: FerruccioCinquemani ed MarcelloCangialosi
feedback & segnalazioni: RnBcafe@katamail.com

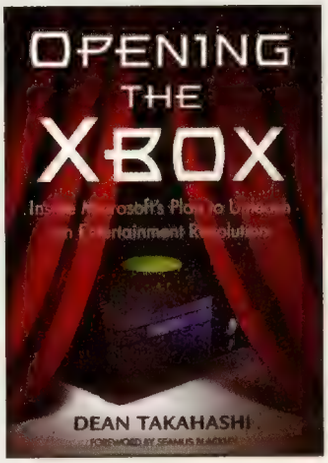
[book] Opening The Xbox Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution

Aprire Xbox è aprire una finestra sui retroscena della genesi del sistema più chiacchierato degli ultimi due anni. Ma soprattutto è la storia di una lotta intestina fra le pareti del quartier generale di Microsoft, fra un gruppo di "rinnegati" capeggiati dal visionario Seamus Blackley e la diffidenza dei vertici della casa di Redmond. Così come Kutaragi ha combattuto per convincere Sony a realizzare PlayStation, Seamus ha combattuto per convincere Bill Gates che era giunto il momento di entrare in guerra con i colossi dell'intrattenimento elettronico. Un'impresa tutt'altro che facile. Per oltre metà libro, Dean Takahashi, giornalista finanziario per la testata Red Herring, descrive tutte le fasi e i protagonisti della scalata ai vertici Microsoft dell'idea Xbox. Quindi lo "scontro" col progetto WebTV per l'ottenimento del via libera da parte di Bill Gates e l'allestimento del team deputato a mettere insieme la "scatola delle meraviglie". Da qui ha inizio la cronistoria della girandola di accordi siglati (e stracciati) con le società fornitrici della componentistica della console e con le software house offerenti l'indispensabile supporto ludico. Ed è in questa porzione dell'opera di Takahashi che si apprendono i retroscena più interessanti e sorprendenti. Qualche chicca: nell'inverno del 1999 Microsoft avrebbe avvicinato Nintendo con in mano una proposta di collaborazione e nell'altra una di acquisto per 25 miliardi di dollari. "*Rimasi sorpreso,*" racconta Minoru Arakawa, l'ormai expresidente di Nintendo of America. "*Non avevamo bisogno di soldi. Credevo fosse uno scherzo.*" Ma non lo era, tant'è che le trattative fra i due colossi andarono avanti per diverso tempo. "*Le due parti si sono incontrate sei o sette volte,*" scrive Takahashi. "*Microsoft voleva che Nintendo abbandonasse il progetto GameCube per supportare Xbox. Ma Hiroshi Yamauchi, l'anziano CEO di Nintendo, non gradiva l'idea. Per gennaio le trattative ebbero fine.*" Con un nulla di fatto, ovviamente. Un altro piano prevedeva, invece, l'acquisizione di Sega o l'investimento in quest'ultima di 2 miliardi di dollari. L'idea era quella di ottenere non solo la tecnologia Dreamcast, ma anche i nove team di sviluppo interni alla società nipponica che avrebbero permesso a Microsoft di lanciare il suo sistema con il dovuto bagaglio di killer application. Ma c'era opposizione in Sega, da parte di Irimajiri, che all'epoca non aveva intenzione di abbandonare il settore hardware, e da parte di alcuni sviluppatori, come Yuji Naka, che secondo Takahashi si sarebbe detto disposto a creare giochi solo per Dreamcast o non ne avrebbe creati affatto. Fortuna che non la pensa più così, si direbbe. Tanto per restare in tema di aneddoti, di cui il libro è letteralmente infarcito, meritano infine menzione una sussurrata collaborazione fra Microsoft e Sony (proposta dalla prima e rigettata dalla seconda) e la scoperta di Lorne Lanning (Oddworld Inhabitants) nel gruppo di "advisors" allestito da Microsoft per saggiare le richieste degli sviluppatori in merito alle specifiche hardware che la console di Microsoft avrebbe dovuto soddisfare per incontrare le loro esigenze. Non manca, ovviamente, il dietro le quinte dell'accordo per esclusività di **Munch's Oddysee** su Xbox.

La seconda parte di *Opening the Xbox* racconta dei testa a testa con Nintendo e Sony nella cornice dell'E3, delle presentazioni ufficiali di Xbox alla stampa, dei problemi di produzione, delle difficoltà affrontate in Giappone, delle marachelle di Seamus e soci ai danni di Sony (nel libro potete ammirare una foto che ritrae un Blackely dal sorriso beffardo vicino alla sede di SCEI con in grembo un prototipo di Xbox) e di se stessi (ubriaco dopo un festeggiamento, l'intero team Xbox ha rischiato la pelle precipitando per qualche piano dentro un ascensore incapace di sostenerne la goliardica veemenza), per poi chiudersi con la cronaca del lancio del sistema, un bilancio dei primi mesi di esistenza di Xbox sul mercato ed uno sguardo al futuro, di Xbox e del videogioco in generale.

Un libro denso quindi, completo, non privo di errori (il lancio europeo di PS2 viene dato per "rinviato al 2001", cfr. p.126), ma efficacissimo nella sua opera divulgativa. L'unico appunto che ci sentiamo di muovere al lavoro di Takahashi riguarda l'ordine espositivo degli eventi narrati, diffusamente caotico sebbene poggiato sulla linea temporale genesi-lancio. Talvolta capita di leggere brevi descrizioni di personaggi già descritti ampiamente 100 pagine prima o il susseguirsi di argomenti scollegati l'uno dall'altro nell'arco di poche pagine, il che, unito allo stile didascalico tipico di questo genere di libri, restituisce l'impressione che l'opera sia stata vittima di un disattento processo di copia&incolla, comprensibile considerata la mole di notizie offerte dalle 370 pagine del volume.

In sintesi, *Opening the Xbox* è una lettura travolgente ed appassionante, la storia di una rivoluzione, magari non dal respiro epico come quella descritta da Riji Asakura nel suo *Revolutionaries at Sony* (Sony ha ridefinito se stessa ma soprattutto il mercato videoludico. Microsoft ha ridefinito "solo" se stessa), ma ciononostante indispensabile per comprendere l'importanza guadagnata dal videogioco nelle strategie commerciali della casa di Redmond.



Scheda informativa
Autore: Dean Takahashi
Editore: Prima Publishing
Lingua: Italiana
Anno: 2002
Pagine: 370
Prezzo: 24,95
Lingua: Inglese

[cd] Silent Hill 2 Original Soundtrack

Hai paura del buio?" chiedevano nel 1997 gli Afterhours. Due anni dopo Masahiro Ito risponde creando Silent Hill, la prima causa di insonnia fra i possessori di PlayStation. Complice un budget non astronomico e la relativa inesperienza degli sviluppatori, **Silent Hill** inquietava e impauriva senza bisogno di fare leva sulla forza bruta della grafica, ma puntando piuttosto sulla narrazione, sulla scelta delle inquadrature e sulla musica. Soprattutto sulla musica. Il viaggio all'inferno di Harry Mason era il viaggio all'inferno del videoascoltatore: un tour de force nel rumorismo. Estremo, rozzo e splendido, il commento sonoro di **Silent Hill** ha lasciato più di un graffio sui nostri cinici cuoricini decomposti. Più che lecito, quindi, aspettarsi in **Silent Hill 2** un equivalente assalto sonoro. Sbagliato. Così come il gioco scarta dal sentiero tracciato dal predecessore, anche la colonna sonora si rifiuta di essere *more of the same*. Se la violenza sonora del primo episodio era lo specchio della violenza psicologica su schermo, la malinconia dell'OST del secondo fa da contraltare alla sensazione di tristezza e smarrimento della storia di James Sunderland. Il tema di **Silent Hill 2** non è l'orrore, ma la solitudine, e la musica esprime al meglio questo sentimento. L'inizio è folgorante. *Theme of Laura* potrebbe benissimo essere stata incisa da un gruppo indie-rock americano: sezione ritmica inconfondibilmente rocchettara e chitarre elettriche a tessere una trama che esplode nel ritornello. Uno dei migliori brani strumentali degli ultimi tempi. Già alla seconda traccia, però, il mood cambia, la forma-canzone sparisce ed inizia a mostrarsi l'altra faccia della medaglia. Niente ritmo, mentre le atmosfere si dilatano in una sensazione di smarrimento che non a caso ha uno dei suoi punti cardine in *Forest*, associata nel gioco alla lunga sequenza iniziale a spasso nel bosco.
Il CD continua a girare, e i brani successivi sono sempre a metà fra ambient ed elettronica radioheadiana: desolazione e malinconia fanno da padrone. Gli elementi disturbanti, però, non tardano ad apparire. La quinta traccia, Ordinary Vanity, a una melodia (se così si può chiamare) che più rarefatta non si può alterna delle percussioni in sottofondo che ricordano i tamburi di Maureen Tucker nei Velvet Underground. Leggero brivido alla schiena e vaga sensazione di stordimento.

Il resto della colonna sonora continua a giocare sull'ambiguità: da una lato brani, come *Promise(Reprise)* o *Null Moon*, con le trame pianistiche e gli archi in primo piano puntano su melodie orecchiabili, dall'altro la parte più "da colonna sonora" del CD è pura atmosfera. Naturalmente questo non vuol dire che i trenta brani del CD gravitino solo attorno a due generi. Akira Yamaoka non è uno sprovveduto. Anzi, gioca a sorprendere l'ascoltatore cambiando con disinvoltura generi e linguaggi musicali, spesso anche all'interno dello stesso brano. Così *Ashes And Ghost* è un brano industrial che sembra partorito dalla mente malata dei Residents, *Terror In The Depths Of The Fog* è drum'n'bass in piena regola e *Angel's Thanatos* strizza addirittura l'occhio al metal. A dire il vero capita che a volte, soprattutto nei pezzi più contaminati dall'elettronica, Yamaoka dia l'impressione di voler calcare un po' la mano lasciando gli arrangiamenti di alcuni pezzi appena abbozzati, quasi fuori fuoco.

Ma il vero difetto di **Silent Hill 2 OST** non è questo. E' il maggior pregio di **Silent Hill 2 OST** quello che potrebbe rivelarsi anche il suo peggior difetto. Stiamo parlando, naturalmente, della molteplicità dell'opera di Yamaoka. Non tutti, infatti, apprezzeranno i continui cambi di sonorità, soprattutto chi è convinto che le colonne sonore debbano restare musica di sottofondo e non avventurarsi troppo nel terreno minato della canzone. Qualcuno sarà disorientato da questa girandola di generi e stili, così come molti resteranno interdetti dal fatto che l'horror, in questo disco, è soltanto uno dei tanti aspetti, e certamente non il più importante. Ad ogni modo è davvero difficile accusare Akira Yamaoka di non aver saputo dare uno stile unitario al suo lavoro. **Silent Hill 2 OST** è infatti quanto di più lontano possa esserci dalle colonne sonore fatte con la fotocopiatrice che si sentono in giro. L'uomo coi pantaloni più improbabili del mondo (chi ha visto il Making Of allegato al gioco capirà) ha infatti uno stile personale ben definito, vulcanico e inconfondibile, sia quando si tratta di imbracciare una chitarra sia quando si tratta di comporre davanti ad un computer.

Casomai ce ne fosse stato bisogno, Mr. Yamaoka ha dimostrato ancora una volta come non sia possibile concepire **Silent Hill** senza la sua musica, e come quest'ultima sia persino capace di trascendere il tradizionale ruolo di mero accompagnamento.

Scheda informativa
Autore: Akira Yamaoka
Editore: Sonmay Records
Anno: 2001
Note: 1 CD, 30 (73:04) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities No. 8: Archivi digitali per console

Un fenomeno tutto nipponico

La relativa diffusione dei PC in Giappone e la recettività del suo mercato anche alle produzioni più disparate, hanno creato un terreno fertile per la proliferazione di un articolo difficilmente commerciabile in Occidente. Si tratta dei data base per console, archivi con immagini, filmati ed informazioni i cui soggetti hanno coperto negli anni svariati argomenti, con una predilezione per anime e idol. Un modo di speculare sulla passione dai fan sicuramente più onesto di certi giochi pattumiera, venduti nella consapevolezza che il fanatismo degli appassionati avrebbe assicurato un riscontro economico a prescindere dalla qualità del titolo. Sebbene non manchino le beffe, come avrete modo di scoprire leggendo questo articolo, generalmente questi database offrono quello che promettono sulla copertina ad un prezzo per altro inferiore a quello dei comuni videogiochi. Al fine di illustrarvi meglio i contenuti di questi prodotti che raramente trovano spazio sulle riviste occidentali, abbiamo scelto alcuni esempi passati e recenti di database che ora vi descriveremo in dettaglio. Va da sé che essendo pensati per il mercato giapponese, il valore informativo di tali opere è piuttosto limitato se non si conosce la lingua nipponica. A meno che ovviamente non si trattino di semplici collezioni di fotografie o filmati.

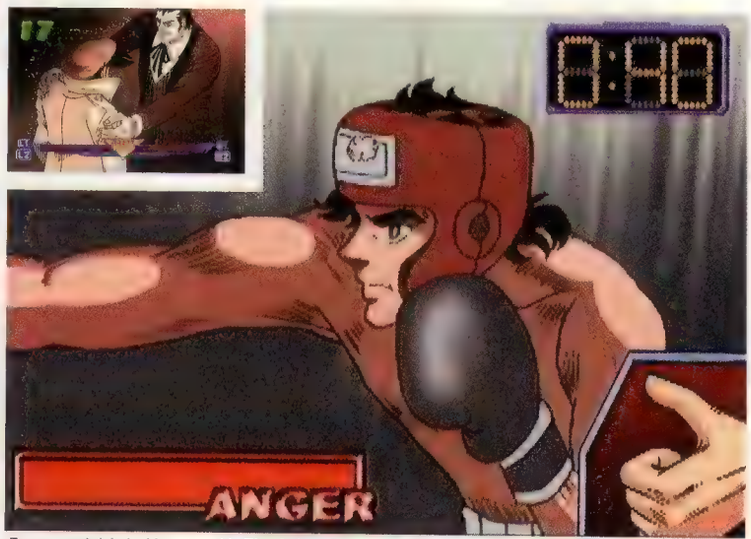
*Esauriente compendio della saga di **Super Robot Taisen**, **All SRT Electronic Encyclopedia** per PSone contiene svariate informazioni su personaggi e mezzi oltre ad un lungo videoclip in inglese che riassume trent'anni di animazione robotica nipponica.*

Tra gli utenti Saturn del Sol Levante aveva acquisito una certa popolarità la serie Private Idol sviluppata dalla Sadasoft e distribuita da Genki. Composta da una decina di CD in buona parte monografici, offriva immagini di giovani bellezze nipponiche in abiti succinti.

The Anime Super Remix

Allettata dalla capienza del formato DVD, Capcom ha recentemente sviluppato un particolare tipo di database per PS2 definito come Masterpiece Movie Collection. **The Anime Super Remix** consiste in pratica in una vasta collezione di filmati con i quali si vuole riassumere le vicende narrate in una specifica serie animata televisiva. A fungere da collante tra i vari clip vi sono brevi riassunti accompagnati da foto e recitati dagli attori a cui era stato affidato originariamente il doppiaggio dell'anime. Al fine di offrire un prodotto che non limiti l'utente ad una banale fruizione passiva, Capcom ha inibito l'accesso alla maggior parte dei contenuti dei DVD legando il loro sbloccaggio al consumo di punti accumulabili mediante dei sottogiochi. Un'idea apprezzabile, se non fosse per la povertà ricreativa dei giochi e per il loro numero esiguo. Dover passare delle ore su una sorta di scacciapensieri per potersi godere tutte le sequenze animate è un'esperienza snervante che mette seriamente alla prova il fanatismo di un appassionato. Un difetto che per un prodotto venduto allo stesso (alto) prezzo di un normale videogioco ne rende indubbiamente meno appetibile l'acquisto. Oltre alla modalità principale nello scarno menù di gioco, trova posto un album che racchiude, raggruppandole per personaggio o coppie di protagonisti, tutti i filmati del gioco. Video che possono essere montati tramite un'apposita opzione in un breve cortometraggio. Deludente l'assenza del corredo informativo sulla realizzazione dell'opera originale normalmente contenuto in questo tipo di opere. **The Anime Super Remix** si compone di due titoli dedicati rispettivamente alle storiche serie televisive Tommy la Stella dei Giants (Kyojin no Hoshi) e Rocky Joe Il Campione (Ashita no Joe 2). Attualmente Capcom non si è ancora pronunciata circa la produzione di nuovi capitoli.

Il costo in punti dei filmati aumenta man mano che vengono sbloccati.



*Due esempi dei giochi contenuti in **The Anime Super Remix Ashita no Joe 2**. Nel primo bisogna indispettire Carlos lanciandogli il Pop Corn mediante dei colpetti leggeri sullo stick sinistro del pad. Il secondo gioco consiste in una prova di resistenza tra Joe e Jose Mendoza da effettuare smanettando con i pulsanti dorsali.*

Lupin The 3rd The Master File

Distribuito per Saturn nel '96 ad un prezzo contenuto, **Lupin The 3rd The Master File** rimane a tutt'oggi il più completo database dedicato al popolare ladro nato dato dalla penna di Monkey Punch. Nonostante i limiti della console Sega nella compressione del video e lo spazio contenuto del CD-ROM, Mizuki è riuscita ad offrire un esaustivo archivio di informazioni relativo a tutte le produzioni animate di Lupin dal '71 fino al '94. Il cuore dell'opera è costituito dallo Story Digest che contiene riassunti ed informazioni varie degli episodi delle tre serie televisive, dei film e degli special TV. Per ogni puntata o lungometraggio è offerta inoltre una carrellata di immagini oppure un breve filmato. Per gli amanti delle sigle, Mizuki ha inserito quattro opening ed altrettante ending delle serie animate, riproducibili singolarmente o in contemporanea. Gli appassionati più pignoli troveranno molto interessanti le mappe geografiche, in cui sono posizionati, a seconda del loro luogo di origine, tutti i personaggi comprimari del mondo di Lupin. Ad ognuno di essi è affiancata una breve scheda, una foto ed alcuni schizzi. Immancabile in un enciclopedia dedicata ad un anime la sezione dei disegni preparatori che comprende svariate illustrazioni di armi e meccanismi. In essa è inoltre inclusa un'interessante comparazione tra fumetto e cartone animato che permette di osservare le notevoli differenze tra le due versioni. L'ultima opzione offerta consiste in un'accurata descrizione dei cinque protagonisti comprensiva di foto e filmati. Al fine di fornire un accesso più rapido alle informazioni, Mizuki ha inoltre aggiunto un indice analitico dotato di motore di ricerca. L'unico difetto imputabile a **Lupin The 3rd The Master File** è la scarsa qualità dei filmati dipendente dalla necessità di dover inserire una notevole quantità di informazioni nel CD. Problema comunque pienamente compensato dalla notevole completezza dell'opera.

Nelle schede dedicate a Fujiko e Zenigata è presente una voce aggiuntiva che permette di visionare una clip dedicata rispettivamente alle scene di nudo ed ai tentativi di arresto riusciti.

Virtua Fighter CG Portrait Series

Assieme a Namie Amuro Dancing Stage, **Virtua Fighter CG Portrait Series** costituisce la più bizzarra produzione targata AM2 per console. Una serie di undici CD monografici per Saturn contenenti unicamente illustrazioni in computer grafica ritraenti i protagonisti di **Virtua Fighter 2**. Ogni CD contiene una dozzina di immagini realizzate dal medesimo staff responsabile dello sviluppo del picchiaduro più rappresentativo di Sega. I soggetti variano da scene di combattimento a sprazzi di vita comune, comprensivi ovviamente degli immancabili fan service quali Sarah Bryant in costume da bagno o Pai Chan sotto la doccia. Le immagini possono essere guardate sia singolarmente che all'interno di uno slide show. Nell'ultimo caso la visione è accompagnata da una canzone diversa per ogni CD ed appartenente all'album *Dancing Shadow Virtua Fighter 2*. Gli undici CD di **Virtua Fighter CG Portrait Series** sono stati commercializzati in Giappone al ritmo di una coppia al mese dall'ottobre del '95 al marzo del '96. L'undicesimo CD, dedicato a Dural, veniva dato in omaggio solo a chi acquistava almeno cinque dischi della serie. Il fatto che questo esperimento bizzarro non sia stato più replicato da Sega è piuttosto esplicativo circa la validità del prodotto, consigliabile solo ai collezionisti più fanatici della saga di **Virtua Fighter**.

Nonostante l'abilità degli artisti AM2, i sei anni di età di queste illustrazioni si fanno sentire non poco.

Il brano di sottofondo era disponibile in due versioni, una cantata ed una karaoke con tanto di sottotitoli.

Space Battleship Yamato: Eiyuu no Kiseki

Uscito nel settembre del 2000, questo fan disk è stato sviluppato da Bandai a completamento delle due trasposizioni videoludiche per PSone dei primi due film del noto manga di Reji Matsumoto *Space Battleship Yamato* (vedi recensione su **SC**60). In esso sono contenuti diversi salvataggi per entrambi i giochi, grazie ai quali si possono selezionare direttamente i capitoli più importanti della storia senza dover per forza conservare tutti i save sulla propria memory card. Per fornire un rapido accesso alle splendide scene d'intermezzo, è stato inserito un apposto lettore che permette di visionarle montante alla stregua di un unico film della durata di un ora. Sfortunatamente questa opzione è limitata al primo dei due **Yamato**, probabilmente in quanto il secondo presentava un elevato numero di piccole sequenze distribuite lungo tutto il gioco (che ricordiamo occupava ben tre dischi). All'interno del CD è inoltre presente una galleria di immagini riguardanti poster promozionali e disegni preparatori degli FMV. La caratteristica più allettante di **Eiyuu no Kiseki** è costituita dalla presenza di un vero e proprio gioco basato sulla meccanica migliorata introdotta con il secondo capitolo della saga. Una side story originale che permette all'appassionato di controllare nuovamente lo storico equipaggio del primo film di Yamato. Considerato anche il suo prezzo risibile, **Space Battleship Yamato: Eiyuu no Kiseki** non può mancare nella collezione di chi già possiede i primi due episodi della saga. Un esperimento tutto sommato positivo che ci auguriamo venga rinnovato anche per i nuovi capitoli usciti o in fase di sviluppo per PS2.

Nella side story contenuta nel gioco, il ruolo dell'immancabile ragazza aliena bisognosa dell'aiuto dell'equipaggio della Yamato è affidato ad un nuovo personaggio di nome Yura.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

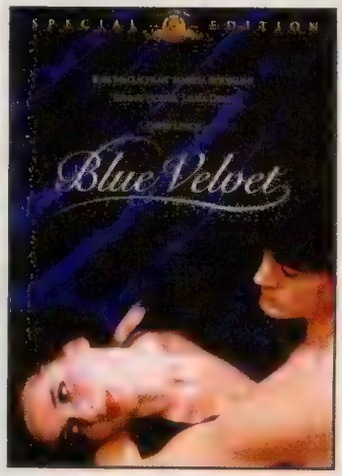
di sergio**cangialosi**

Velluto Blu

(*Blue Velvet*, USA 1986)

Preambolo: Lumberton, Nord Carolina. Il sole sorride a questa suburbia avvolta dal verde degli alberi. È proprio una bella cittadina questa Lumberton, dove ogni casa/villetta fa parte di una schiera omogenea dai colori pastello in cui fa bella immagine l'erba di fronte casa racchiusa da staccionate di legno bianche. Vediamo un uomo innaffiare il proprio giardino in un contesto soporifero idilliaco da nuovo Eden. Ma ecco che tutto cambia rapidamente: l'elastico si attorciglia impedendo lo scorrere dell'acqua. Ad ogni strattone dell'uomo teso a sbrogliarla, la pressione dell'acqua aumenta sempre di più. Un altro strattone e, come l'acqua inizia a schizzare dal rubinetto ormai esausto, così il nostro si accascia a terra colto da un'improvviso malore. Mentre l'uomo si dimena a terra, la camera stringe sull'erba addentrandosi sotto il manto verde per arrivare a contatto con la sporca terra dove insetti mostruosi si combattono sino ad annientarsi. Svolgimento: il giovane Jeffrey di ritorno a casa trova sul sentiero campestre un orecchio mozzato (padiglione/ingresso per un altro mondo) che, prelevato, porta immediatamente dal detective vicino di casa. Incuriosito dal ritrovamento, il nostro convince/seduce la figlia del detective al fine di rivelargli qualche notizia sulle indagini del padre. Le tracce lo portano alla cantante di night club Dorothy Vallens e lo spingono a trasformarsi in guardone intrufolandosi nel suo appartamento e spiandola da dentro l'armadio. Scoprirà in fretta che la donna è vittima di una violenza psicologica e fisica da parte di Frank, psicopatico perennemente attaccato alla propria maschera sprigiona gas, che la costringe ad umiliarsi minacciando la morte del figlio rapito. Jeffrey cercherà di aiutare la donna non senza venir toccato dal lato oscuro di lei, ormai schiava dei piaceri più distorti della carne. Lynch scopre il lato oscuro della provincia americana senza troppi fronzoli, affidandosi al grande carisma attoriale di Dennis Hopper (si dice che l'attore abbia minacciato Lynch affinchè gli assegnasse la parte), una Isabella Rossellini dannatamente fragile nella drammatica figura di donna sciupata dal dolore, ormai entrata nel vorticoso mondo del sado masochismo, e infine un Kyle MacLachlan credibile nel suo percorso sulla via della perdizione. Da questo film in poi Lynch evidenzierà la propria cifra stilistica in maniera più marcata, tornando alle tematiche morbose e ossessionanti di *Eraserhead*, tematiche che lo resero benvoluto dalla critica, soprattutto europea, fino a elevarlo ad autore di culto.

Una splendida edizione questa della MGM Home Entertainment che a distanza di un paio d'anni dalla prima versione (sempre di Regione 1), riedita il capolavoro di Lynch con la sua stessa supervisione. Ed il risultato è più che evidente. Il video è contraddistinto da una nitidezza e da una brillantezza dei colori paragonabili soltanto a produzioni più recenti. Si può tranquillamente affermare che i sedici anni di questa pellicola sono un mero indizio anagrafico. L'audio è stato remixato per l'occasione in DD 5.1 in maniera impeccabile, contribuendo attivamente alla creazione delle torbide atmosfere ed esaltando la colonna sonora di Angelo Badalamenti (che da questo film in poi inizierà una prolifica collaborazione con il regista). Pur non essendo un'edizione su 2 DVD, stupisce la ricchezza di materiale che i tecnici dell'authoring sono riusciti ad inserire in un unico supporto digitale. Interessantissimo e ben orchestrato nel proporre gli interventi di gran parte del cast il documentario *Mysteries Of Love*, della durata di circa un'ora, composto da interviste "fresche" ed altre d'epoca (impossibile nascondere una certa emozione nel vedere Lynch da giovane, sapendo quello che avrebbe poi saputo creare "da grande") rilasciate per l'occasione per quest'edizione, ricche di approfondimenti. In ultima analisi l'edizione della MGM passa gli esami tecnici su tutti i fronti rendendo merito al valore artistico della pellicola e appagando pienamente le esigenze maniacali degli amanti di Lynch. Considerando remota la possibilità che quest'edizione possa in futuro uscire in versione italiana (nel nostro territorio vendono di più le novità di catalogo), si consiglia vivamente l'acquisto dal mercato parallelo. Non ve ne pentirete assolutamente.



Scheda artistica:

Regia
David Lynch
Sceneggiatura
David Lynch
Interpreti principali
Isabella Rossellini (Dorothy Vallens), Kyle MacLachlan (Jeffrey Beaumont), Dennis Hopper (Frank Booth), Laura Dern (Sandy Williams)
Prodotto da
De Laurentis

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ing (DD 5.1), Spa (DD 2.0) Fra (2.0)
Sottotitoli	Ing, Spa, Fra, Port
Contenuti speciali	Documentario *Mysteries Of Love*, scene tagliate
Supporto	DVD 9
Distribuito da	MGM Home Entertainment
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	$19

>>incoming

MOVIE*news*

Pare che Darren Aronofsky (regista di *Requiem for a dream* e *Pi-il teorema del delirio*) e la sua casa di produzione Protozoa Pictures abbiano avuto il benestare finanziario da parte della Warner per iniziare le riprese del nuovo film **The Fountain**. Sono stati tanti i dubbi che hanno rallentato la realizzazione di questo progetto, sulla carta a dir poco titanico e alquanto anomalo. Il film, che si comincerà a girare quest'estate in Australia, si svolgerà su diverse linee temporali. Si tratta infatti di un film di fantascienza dai propositi metafisici e gnoseologici di kubrikiana memoria, in cui i protagonisti interpreteranno ruoli differenti in tempi diversi in cerca di risposte a quesiti quali i misteri della vita nell'universo e l'enigma della morte. Nel 1535 seguiamo le gesta del capitano Tomas Verde (Brad Pitt) e del suo esercito fronteggiare i maya nelle foreste amazzoniche in cerca di un misterioso tesoro. Quindi verremo catapultati nel 2500 dove un altro Tom (sempre Brad Pitt) compierà un viaggio ancora più pericoloso dai risvolti mistici. Lo vedremo in viaggio su un cargo spaziale di enorme potere, ossessionato dai sogni della giungla Maya e dal fantasma di un perduto amore. Un ultimo salto temporale ci porterà di nuovo nel passato, più esattamente ai giorni nostri, per seguire le gesta di Tommy Verde (indovinate interpretato da chi?) esperto ricercatore scientifico, far parte del team di ricerca coadiuvato da LiLLian (Ellen Burstyn) alla ricerca di una cura miracolosa per salvare la moglie, ammalata di cancro.

Dopo *Spider-man* ora Hollywood scomoderà dalla propria residenza nell'attico dell'Empire State Building il quartetto di supereroi più famoso della Marvel. Il prossimo progetto dell'accoppiata sfornasoldi 20th Fox/Marvel Entertainment (ouch, dimenticavamo *Hulk*) si baserà su uno dei gruppi storici della casa delle meraviglie: i **Fantastic Four**. La storia riprenderà, come sembra ormai consuetudine per queste operazioni sfrutta-franchise studiate a tavolino, l'origine cartacea del gruppo alla scoperta di come gli scienziati R. Richard, Sue, Johnny e Bem diventeranno i difensori del pianeta contro il temibile Destino. La data d'uscita è fissata per il 2004.

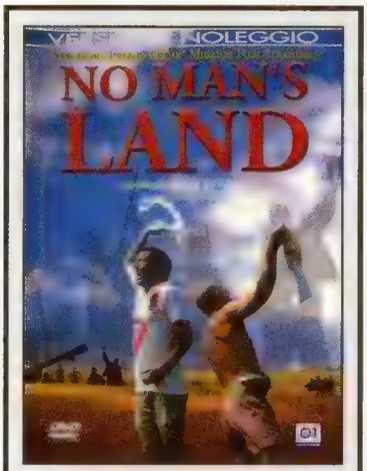
No man's land

(*Nikogarsnja zemlja*, SLO 2001)

Nel 1993, durante la guerra in Bosnia, due soldati Ciki e Nino, uno bosniaco ed uno serbo, si ritrovano sotto i colpi di mortaio delle due fazioni rivali bloccati tra le due linee nemiche in una trincea ormai abbandonata. Mentre Ciki e Nino cercano di venire fuori da questa scomoda situazione, un coraggioso sergente della UNPROFOR va ad aiutarli, malgrado gli sia stato ordinato di non intervenire. La stampa lo segue, trasformando una notizia giornalistica in un incidente internazionale. In un'atmosfera carica di tensione, rimanendo a distanza dalle diverse parti coinvolte nel conflitto e con la stampa internazionale che aspetta una decisione, Ciki e Nino cercano disperatamente di negoziare le loro vite in mezzo alla follia della guerra.

Danis Tanovic racconta la guerra e lo fa a suo modo. La feroce satira dell'autore serpeggia durante tutto il film e si pone in contrasto alla crudezza di alcune scene necessariamente violente. Un uso dissacratore, quindi, ma anche di critica nei confronti delle forze di pace, qui semplicemente presenzialiste nel cercare di dare un'immagine "sotto controllo" della vicende ma che, in effetti, pare poco interessate alla reale pacificazione delle parti. Altra toccata maligna il regista la porta nei confronti della televisione che, come in *Three Kings*, pare sempre più interessata a presentare al pubblico prodotti più fruibili ed accattivanti (cosa c'è di più bizzarro di vedere due nemici costretti giocoforza a venire a patti?), ma meno intenzionata a porre l'attenzione sugli aspetti più politici e realmente influenti della guerra nei Balcani. Su tutti prevale, comunque, il motivo dell'odio tra gli uomini e della loro impossibilità di venirsi incontro, di comprendersi e di trovare soluzioni alternative alla guerra. È qui che l'autore ritorna ad una triste realtà che, fortunatamente, fa riflettere anche dopo la fine del film. Vincitore del premio oscar come migliore film straniero, in barba al *Favoloso mondo di Amelie*, il film di Tanovic dimostra come, se ce ne fosse ancora bisogno, il cinema può diventare un ottimo strumento di critica sociale e di memoria storica, purtroppo non felice.

La 01 Home Entertainment produce un DVD dalle ottime qualità tecniche. Lo splendido formato cinemascope racchiude un'immagine sempre nitida e dai colori ben bilanciati (come dimostra la difficile sequenza iniziale caratterizzata da una folta nebbia). La traccia audio originale, composta da ben sei lingue differenti, è mixata in un più che efficace DD 5.1. La versione DVD qui recensita si riferisce all'edizione per il solo noleggio priva di contenuti speciali. Quella per la vendita, già uscita nel momento in cui leggerete quest'articolo, avrà molto probabilmente al suo interno gli stessi contenuti extra delle edizioni straniere: due commenti audio (uno con il regista e il produttore, l'altro con il direttore della fotografia), un monologo del regista di circa venti minuti in cui parla del suo background come documentarista e della sua vita durante il conflitto serbo-bosniaco ed, infine, un cortometraggio sulla storia di un soldato ed il suo ritorno a casa.



Scheda artistica:

Regia
Danis Tanovic
Sceneggiatura
Danis Tanovic
Interpreti principali
Branko Djuric (Chiki), Rene Bitorajac (Nino), Filip Sovagovic (Cera)
Prodotto da
Counihan Villiers Productions, Fabbrica, Man's Films

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Traccia originale (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita (non udenti)
Contenuti speciali	Nessuno (per versione noleggio)
Supporto	DVD 9
Distribuito da	T01 Home Entertainment
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	Versione noleggio

Memento Mori/ Whispering Corridors 2

(*Yeogo goedam II*, SK 1999)

Durante la pausa di ricreazione, Min-ah si ferma alla fontana per rinfrescarsi. Proprio lì vicino trova, dimenticato (o abbandonato?), il diario personale di qualcuno. Il libricino è una strana composizione di collage surreali, poemi e pensieri scritto da due studentesse dello stesso collegio femminile, Shi-eun e Hyo-shin. Mentre la maggior parte delle ragazzine sono stupide e sbarazzine, loro due, invece, sono distaccate e un tantino asociali nell'intraprendere una relazione biunivoca, quasi morbosa. Leggendo le pagine del diario, Min-ah entra nei loro più intimi segreti e scopre della loro strana relazione d'amore e del loro patto suicida. Tutto questo quando ormai le chiacchiere circolano liberamente nella scuola, esponendo le due amanti alle critiche maligne delle altre compagne. Le cose cambiano drasticamente nel momento in cui Hyo-Shin, la più fragile delle due, si suicida gettandosi dal tetto della scuola. Quale sarà stata la causa scatenante di questo gesto estremo? L'amore non più corrisposto di Shi-eun, l'ostracismo delle compagnie di scuola o la paura di essere rimasta incinta ad opera di un professore? Intanto il diario incomincia ad avere una strana influenza sulla psiche e sul fisico di Min-ah che, in preda a strane visioni, vede aggirarsi per la scuola la figura di Hyo-Shin mentre strani eventi come l'impossibilità di uscire dalla scuola a causa delle porte stranamente bloccate o sinistre cantilene provenienti dagli altoparlanti, portano scompiglio all'interno della scuola. Il fantasma di Hyo-Shin chiede vendetta e cerca l'amore negatogli.

Sequel, di nome ma non dal punto di vista narrativo, del mediocre *Whispering Corridors*, *Memento Mori* è un ottimo esempio di come un film a basso budget e dal cast alla prima esperienza, possa riuscire a comunicare emozioni così forti, come un amore adolescenziale, con grande partecipazione emotiva del pubblico. Tutto questo grazie ad una sceneggiatura perfetta, una regia dinamica e d'atmosfera e ad un'interpretazione da parte delle due giovani protagoniste davvero convincente. *Memento Mori*, "ricordati che devi morire" (no, qui Troisi non c'entra affatto) è di fatto un gioiellino della cinematografia coreana, una love story intensa ed anomala dai risvolti misteriosi tipici di una classica storia di fantasmi, che conferisce al film quell'alone di mistero e di grande coinvolgimento ancestrale/emotivo riscontrabile in film come *Picnic a Hanging Rock* o *Il giardino delle vergini suicide*.

Purtroppo l'edizione pubblicata dalla cinese Mei Ah pervenuta alla nostra redazione non rende merito al valore della pellicola. Il video è in full frame (ciò vuol dire che ai lati parte del fotogramma va a farsi benedire) e, aspetto davvero insostenibile per un DVD, in situazioni di buio o di movimento dei corpi compare il cosiddetto "effetto ghosting" che consiste in un fastidioso alone attorno ai corpi. Si consiglia invece caldamente l'acquisto dell'edizione coreana del film (ad opera della Spectrum) che vanta il video anamorfico e l'audio in DD 5.1.

Scheda artistica:

Regia
Tae-Yong Kim, Kyu-Dong Min
Sceneggiatura
Tae-Yong Kim, Kyu-Dong Min
Interpreti principali
Yeh-jin Park (Hyo-shin), Young-jin Le (Shi-eun), Min-sun Kim (Min-ah)
Prodotto da
Cine 2000

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Cor (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Nessuno
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Mei Ah Laser Disc
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	$ 15

DVD*news*

Anchor Bay Entertainment of America ha annunciato per il 24 settembre l'uscita di una special edition su due DVD del secondo lungometraggio della regista californiana Kathryn Bigelow: **Il buio si avvicina** (*Near Dark*, 1987). Il film della Bigelow insieme a *The Lost Boys* (*Ragazzi Perduti*, 1987) di Joel Shumacher diede nuova linfa alla figura del vampiro moderno, inserendolo in quei contesti giovanili outsider che tanto ebbero successo nella metà degli anni ottanta. Il camper dell'anomala famigliola di vampiri in viaggio tra i deserti americani si avvarrà, per la propria trasposizione su digitale, della certificazione THX. Il video anamorfico sarà accompagnato dalla traccia audio in DTS mentre gli extra comprenderanno oltre al commento audio del regista, un documentario della durata di 47 minuti con interviste, di recente realizzazione, agli attori e al cast tecnico, una scena eliminata con commento, gli storyboards e altro ancora.

Il distributore francese MK2 farà uscire il 4 settembre ben tre asian movie corredati fortunatamente anche dai sottotitoli in inglese. La testa di diamante sarà il capolavoro di Kiyoshi Kurosawa **Cure**, seguito dal cinese **Made in Hong Kong** di Fruit Chan ed infine il taiwanese **Goodbye South, Goodbye** di Hou Hsiao-Hsien, corredato da un documentario di 90 minuti di Olivier Assayas. A differenza delle loro controparti reperibili dal mercato parallelo, queste edizioni offrono il video anamorfico, l'audio originale in DD 5.1 e soprattutto un prezzo (22 euro) decisamente più abbordabile.

La Buena Vista Home Entertainment of Japan farà uscire, finalmente, l'ultimo lungometraggio d'animazione mancante all'appello della linea DVD dedicata ai capolavori dello Studio Ghibli. Si tratta di **Laputa: Castle in the Sky** che, come consuetudine per le edizioni nipponiche preparate per lo Studio, si comporrà di ben 2 DVD. Un video dall'ottima qualità, audio in DD 2.0 (sottotitoli in inglese opzionali) e una tonnellate di extra sono gli ingredienti del pacchetto, la cui uscita è prevista per il 4 ottobre di quest'anno al prezzo di circa 42 euro.

Laputa: Castle in the Sky

>Developers'diary

Rally Fusion: Race of Champions

CLIMAX

La versione PlayStation2 di **Rally Fusion: Race of Champions** è finalmente arrivata alla fase alpha: questo significa che il titolo può essere considerato completo a livello di contenuti, ovvero per quanto riguarda modalità di gioco, veicoli, piste e giocabilità. Nelle prossime settimane il nostro lavoro consisterà nel limare il tutto e nel correggere i bug disseminati nel codice.
Nei mesi passati ho utilizzato questo diario per esporvi molte delle caratteristiche che contribuiscono a rendere **Rally Fusion: Race of Champions** un gran gioco. E' incredibilmente gratificante constatare come tutte le nostre aspettative per questo titolo vengano man mano soddisfatte ora che tutte le caratteristiche sono state implementate nel gioco stesso. Il modello comportamentale funziona alla grande, i tracciati e le auto hanno un look meraviglioso, le modalità sono numerose e ben bilanciate sia per quanto riguarda la profondità che per la varietà, e le peculiarità del gioco, che avevamo pianificato meticolosamente sin dal principio, emergono in maniera egregia. Creare da zero un videogioco è un compito talmente impegnativo oggi come oggi che quando lo vedi plasmarsi e prendere vita provi immediatamente un senso di orgoglio e soddisfazione che ti ripaga per tutto il tempo e il duro lavoro spesi insieme al tuo team durante tutto il periodo di sviluppo.

Le ambientazioni sono praticamente ultimate e il risultato è proprio quello che ci aspettavamo. Una delle aggiunte più recenti ha riguardato l'inclusione di oggetti animati nei fondali. E' sorprendente quanto possano aggiungere alla dinamicità e alla "vita" di un tracciato cose semplici come degli skilift in funzione, aeroplani o scimmie dondolanti.

Il recente (si fa per dire, ndr) E3 di Los Angeles ha costituito una piacevole (ma stancante) distrazione dalla routine, con il team che ha dovuto dedicare parte del proprio tempo a preparare demo di **Rally Fusion: Race of Champions** da mostrare alla stampa e ai distributori. Ma è sempre un momento eccitante quello in cui il proprio gioco viene mostrato per la prima volta al pubblico (do per scontato che sappiate benissimo quale bolgia sia l'E3, visto che leggete questa rubrica...).

Rally Fusion: Race of Champions se l'è cavata alla grande all'E3, con molti commenti positivi scritti dalla stampa specializzata: tutti coloro che hanno provato il gioco hanno constatato sicuramente il potenziale di un titolo che potrebbe emergere dalla massa e conquistare la pole position nella corsa al miglior gioco di rally sul mercato. C'erano un sacco di titoli validi in mostra a Los Angeles quest'anno e, con tutto il rispetto che ho per la concorrenza e i loro prodotti, è bello constatare come, a fiera conclusa, non ci sia ancora un gioco in grado di impensierirci nel settore dei rally game...

Nick Baynes, direttore dello sviluppo di Climax Brighton, ci guida ancora una volta alla scoperta di Rally Fusion: Race of Champions, titolo multipiattaforma prodotto da Activision.

Feedback: aavecone@libero.it

IL PRODUTTORE

I PRODUTTORI DI UN TEMPO

Nel corso della sua (per ora) breve ed intensa esistenza, il gaming elettronico interattivo ha conosciuto diverse ere caratterizzate da diversi i tipi di produzioni, e di crescente complessità e grandezza. Se si escludono i primi pionieristici tentativi ed i primi archetipi di softco (Atari su tutti), l'evoluzione organizzativa delle case di produzione è stata progressiva ed inesorabile, fino a giungere alle attuali corporazioni multinazionali. Lo status commerciale di intrattenimento globale, propria del gaming contemporaneo, sarebbe stato una pura utopia nell'alba paleoludica, più di quanto rappresenterebbe l'attuale stato democratico ai tempi dell'impero romano. Se si escludono rari casi come Namco (in origine fabbrica di cavallucci a dondolo meccanici), Nintendo (produttrice di carte da gioco sin dal secolo scorso!) e Konami (juke box e giochi meccanici da bar), le case di produzione di videogiochi erano di solito costituite da un gruppo di appassionati (spesso sognatori o lisergici guru hippy come il geniale Jeff Minter) che cercavano di realizzare i loro sogni di eterni fanciulli. Dopo l'era del boom e del relativo crash, le softco cercarono di evolversi verso uno status più organizzato e "integrato" (mi si perdoni il termine), sforzandosi di applicare le severe e rigorose leggi del business ad attività nate con spirito decisamente più nobile. Nacquero così i primi distributori "di ruolo", le prime softco autosufficienti ed indipendenti (chi non ricorda i lussi e gli sprechi della defunta Imagine?) in ricerca di visibilità e grossi profitti. La situazione cambiò parecchio nella prima metà degli anni Novanta, con l'avvento del gaming di massa. La sempre crescente potenza dei (per l'epoca) innovativi PC multimediali e la nascita di sistemi rivoluzionari come PlayStation trasformarono il videogioco che divenne un prodotto attraente anche per la moltitudine di "insospettabili" che si allontanavano in maniera netta dal tipico stereotipo del "nerd" brufoloso privo di ogni tipo di vita sociale. Tutto ciò favorì l'apertura di un nuovo bacino di utenti ovvero i potenziali target per un nuovo mercato di massa. Traducendo, una barca di potenziali soldoni per i soliti noti e l'inizio della fine di ogni originalità e ricerca videoludica. L'azienda softco si era definitivamente evoluta. Partendo da una dimensione di "manipolo di eroi" era divenuta a tutti gli effetti un'azienda produttiva ordinaria, con tutti gli inconvenienti del caso.

PIANISTI, PECORAI E PROGRAMMATORI GESTIONALI

La storia dell'entertainment elettronico è ricca di grandi vittorie ed altrettanto clamorosi fallimenti. Nel passaggio da dimensione amatoriale a professionismo basato su un'organizzazione di alto livello, la scena del gaming ha perso molti "pezzi", alcuni di essi molto pregiati. Una volta scesi in campo i grossi nomi dell'intrattenimento generico, per i piccoli gruppi di lavoro, un tempo la principale risorsa nella creazione di videogiochi, giunse il tempo delle scelte. I progetti diventavano sempre più estesi, il confronto con le grandi produzioni sempre più aspro, il personale sempre più costoso (ma anche molto più professionale e specializzato) ed il costo di macchine e software divenne insostenibile per le piccole realtà. Era la fine di un'epoca: il videogioco, per essere competitivo doveva poter accedere a grossi capitali. Molte piccole realtà furono fagocitate, altre si sciolsero come neve al sole lasciando solo ricordi impressi a fuoco nella memoria dei videogiocatori (provate a pronunciare la parola Epyx ad un ex utente di Commodore 64). Bisognava organizzarsi o scomparire per sempre.

Tutto ciò spiega il quasi matematico fallimento delle realtà inadeguate ai tempi, sia in relazione alla dimensione del gruppo di lavoro che alla scarsa organizzazione e preparazione del personale e del reparto dirigenziale. Per esempio, sarebbe pura follia, all'alba del terzo Millennio, pensare di fondare una software house al risparmio assumendo come sviluppatori pianisti, pecorai e programmatori di gestionali!

Magari il tutto coordinato da un vitale produttore ricchissimo ma incapace. Scherzi a parte, realtà del genere esistono ed esisteranno, e per loro l'unica soddisfazione sarà vendere il proprio prodotto ad amici e parenti o apparire gratuitamente su Freeloader.com. Gestire un progetto del respiro di un **Silent Hill 2** o un **Metal Gear Solid 2**, tanto per citare due esempi eccellenti, richiede strutture e team di lavoro di grandi dimensioni, artisti, scenografi, animatori e sceneggiatori di primissimo ordine, oltre all'indispensabile nucleo di sviluppatori, grafici e tester. E il tutto richiede grande organizzazione ed un'accurata pianificazione, a meno di non accontentarsi di prodotti mediocri e perdenti. E in campo finanziario e aziendale tutto ciò si traduce in una sola parola: grandi capitali. La scena videoludica italiana è un chiaro esempio negativo di tutto ciò, se si escludono casi rari come la softco milanese Milestone, autrice di numerosi successi internazionali. Nel nostro paese esistono numerose realtà operative dotate di discreto livello tecnico e creativo (nonostante molte softco decisamente "improvvisate"), ma prive di organizzazione, mezzi economici e chiarezza di idee. Non è un caso che i migliori professionisti italiani del settore siano emigrati all'estero attirati dalle prospettive di crescita e dai sostanziosi stipendi elargiti dalle softco straniere.

PACCO, DOPPIO PACCO E CONTROPACKAGING

La sfrenata rincorsa al profitto ha spinto i settori marketing delle softco videoludiche verso complessi studi propagandistici, spesso concentrati su elementi di contorno estranei all'interazione videoludica vera e propria. La sostanza vera del videogioco, vale a dire giocabilità, longevità e "appeal" vengono spesso trascurati e considerati subalterni a fattori marginali e spesso inutili. Provate a far comprendere ad una persona non esperta di gaming l'abissale differenza che passa fra un titolo come **FIFA** (uno a caso, fate voi) e **Winning Eleven**. Per i non avvezzi i due titoli suddetti saranno semplicemente due giochi di calcio, da vendere il più possibile facendo leva su improbabili testimonial o mediante confezioni deluxe contenenti un chilo di pecorino in regalo. E' proprio questo modo di ragionare che sta portando il videogioco sui binari della disfatta qualitativa.

Anche case un tempo integerrime come Square, Namco e Capcom sono state corrotte dal demone del business speculativo. Gli scettici chiedano conferma di ciò agli (s)fortunati acquirenti delle versioni PAL di **Devil May Cry** (Dante è una vera e propria moviola (in)umana) o **Final Fantasy X** (in cui fra flickering e bande nere modello TG2 dei primi anni '90 sembra di giocare un titolo patrocinato dall'associazione nazionale oculisti). Per non parlare della totale assenza di selettori PAL/NTSC che risultano spesso implementati solo nelle versioni pirata di molti giochi, con buona pace degli onesti acquirenti di software originale.

Dopo tanta cattiveria, chiudiamo con una nota di speranza e di ottimismo. Come fare per arginare l'estrema carenza di originalità e coraggio che affligge il mercato videoludico? Come porre fine allo strapotere economico di discutibili case come EA Sports ed alla pubblicazione di orrori programmati "a porchetta e vino novello"? Apparentemente nulla, ma per fortuna la realtà non è tragica come sembra. Finché non sarà del tutto alienata (e non ne abbiamo più tanta), la possibilità di scelta costituisce l'unica arma nelle mani del consumatore per far valere i propri mezzi. Boicottiamo i giochi in malafede, gli orripilanti prodotti superpubblicizzati, i titoli con budget falcidiati da licenze sterili e altisonanti testimonial. Con la diffusione di massa di mezzi versatili come il Web, le persone poco informate sono responsabili e colpevoli delle loro incaute mosse commerciali (leggi "pacchi" rimediati). Per salvare il mondo del gaming non sono necessari sforzi titanici, è sufficiente informarsi e dare il giusto peso (cioè poco) ai capziosi suggerimenti pubblicitari e supportare i giochi veramente validi e originali, aiutandosi nella scelta acquistando periodici come **Super Console** (consentitemi un po' di orgoglio aziendale) e consultando le giuste fonti sulla Rete. Così facendo sarà possibile salvare l'anima del nostro passatempo preferito, stroncare le speculazioni dei soliti noti, evitare di sprecare i nostri sudati risparmi in giochi pessimi e truffaldini per poterci finalmente divertire in santa pace con videogiochi appassionanti, originali e che restino scolpiti per sempre nella nostra memoria.

OuterWorlds

PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: massimo**rovatti** e ivan**fulco**

Satoru Iwata Il volto nuovo dei vertici Nintendo

Satoru Iwata ci porge il suo biglietto da visita come conviene ad un incontro tra giapponesi. I lineamenti dell'inviato di **SC** non ricordano un giapponese neanche a voler abusare della fantasia, ma gravissimo sarebbe dimenticare le buone usanze orientali. È per questo che afferriamo il biglietto con cura, lo poggiamo tra le mani aperte e lo leggiamo con attenzione (dopo averlo girato dal verso stampato con caratteri occidentali), riponendolo infine con sacralità in una tasca interna del portafogli. Satoru Iwata ha la faccia gioviale del giapponese che sorride a oltranza, ma che ha in mano il potere forte dell'industria. Dallo scorso maggio è lui il nuovo presidente di Nintendo. E oggi parla di tradizione e di nuovo corso…

Super Console: Buongiorno Mr. Iwata, iniziamo parlando della filosofia di Nintendo. Cosa significa Nintendo Difference? Per quale motivo Nintendo ha sentito il bisogno di sottolineare che esiste una differenza tra lei e la concorrenza?
Satoru Iwata: Nintendo opera su di un mercato, quello dell'entertainment, dove già altre case vendono i loro prodotti. Se noi vendessimo gli stessi prodotti, come naturale, non ci sarebbe nessun "valore aggiunto" da offrire. È per questo che vogliamo sottolineare il fatto che Nintendo è differente dalla concorrenza. Prendiamo per esempio il caso di **Super Mario Bros.** Bene, il primo **Super Mario Bros.** fu un mega-hit. Ma se subito dopo avessimo detto "ora pubblichiamo il secondo episodio, ripetendo lo stesso gioco, senza apportare modifiche", poche persone che avevano affrontato il primo gioco sarebbero state attratte da **Super Mario Bros. 2**. **SMB1** e **SMB2** dovevano essere due giochi differenti. **SMB1** era un buon gioco? Ok, ora è storia. Adesso dedichiamoci a **SMB2**, realizzandolo in modo che abbia nuovi motivi di attrattiva per il pubblico. Nintendo non vuole adeguarsi agli standard della concorrenza, con una filosofia del tipo "Ok, **SMB1** è stato un successo, ora realizziamo una versione leggermente modificata così da poterla chiamare **SMB2**". Questo è un genere di approccio che non ci piace. In questo modo si è costretti ad investire grosse quantità di denaro e dotarsi di grossi organici. Solo le società che hanno le più grandi risorse per quello che riguarda denaro, uomini e tecnologie possono vincere. E questo non è il genere di mercato dell'entertainment che vogliamo. Noi dobbiamo essere molto differenti. E vogliamo che la gente sappia che Nintendo è differente, perché pensiamo che questo sia un valore rilevante. Con la filosofia della Nintendo Difference non ci rivolgiamo oltretutto solo al pubblico, ma anche ai nostri dipendenti. Vogliamo che anche chi lavora con noi abbia coscienza di trovarsi in una società differente. La Nintendo Difference è un messaggio diretto all'interno e all'esterno di Nintendo.

SC: Su quale elemento fondamentale farà affidamento Nintendo per vincere questa console war?
SI: Semplicissimo: fornire agli utenti un intrattenimento che può essere disponibile solo su un hardware Nintendo.

SC: Pensa che Nintendo stia riuscendo a modificare l'idea dei giocatori circa il target del suo software? Secondo lei sono ancora in molti a ritenere che i prodotti Nintendo siano adatti solo ai bambini?
SI: Alcuni hanno interesse a classificare le macchine Nintendo come macchine destinate solo a bambini. Questo è al momento uno degli espedienti di marketing che la concorrenza usa contro di noi. La verità è che Nintendo produce software che può essere apprezzato da un target di qualunque età. Il fatto che Nintendo controlli le più cospicue quote di mercato per quello che riguarda il mercato dei giovanissimi è un indice che dimostra solamente che il nostro è software di qualità, visto che quelle quote di mercato non sono state ottenute "con l'inganno", per mezzo di hype, ma i bambini sanno veramente distinguere quando un videogame è valido o è scarso. La filosofia di Nintendo è che solo producendo software di qualità questo può essere apprezzato da chiunque. Purtroppo la "cattiva pubblicità" resaci dalla concorrenza ha convinto le fasce più adulte di giocatori che i nostri prodotti non siano adatti a loro. Penso quindi che a questo punto sia molto importante smentire questo pregiudizio, pubblicizzando a livello mondiale il fatto che Nintendo sta producendo software orientato ad un target più adulto.

SC: Pensa che un apporto di Square alla line-up Nintendo potrebbe essere un elemento chiave per l'affermazione del GameCube nei prossimi anni?
SI: Penso che il fatto che Square possa produrre software per GameCube non sia un elemento rilevante. Proprio perché il pubblico non si aspetta che il software di questa società arrivi su GameCube.

SC: Su quali elementi farete maggiore affidamento per promuovere il GameCube in Europa?
SI: Non ci sono al momento piani "particolari" che verranno utilizzati per promuovere il GameCube sul mercato europeo. Resta il fatto che, ora che Nintendo sta distribuendo i suoi prodotti in tutto il mondo, sarà importante individuare le differenti necessità di ogni territorio. Nintendo sta continuando a concentrarsi su giochi d'interesse "universale", come **Mario** e **Zelda**, ma in Europa sappiamo che ci sarà la necessità di investire, ad esempio, su giochi di calcio o di wrestling, che non sono altrettanto popolari nel resto del mondo.

SC: Nintendo, Sega e Namco si sono impegnate insieme, nel corso di quest'anno, nella produzione della Triforce, la nuova scheda per sala giochi. Ma perché Nintendo ha deciso di rientrare sul mercato dei coin-op?
SI: Non lo definirei propriamente un "rientro" indipendente di Nintendo nel mercato dei coin-op. Più che altro direi che Nintendo voleva collaborare con queste due società per stabilire una nuova piattaforma nell'arcade business.

SC: Parliamo del passato e del presente. Le piace come si è evoluto il videogioco in questi ultimi anni? O preferiva il periodo dei 16bit?
SI: Non posso dare una risposta precisa. Sì, a suo tempo ho apprezzato moltissimo i classici del periodo 16-bit, proprio perché erano estremamente semplici e immediati da giocare. E ora che non ho molto tempo per i videogames, mi mancano i vecchi tempi, quando potevo giocare anche per pochi minuti e poi tornare a lavorare. Ma se devo fare un discorso generale, preferisco i giochi moderni. Proprio perché quello che prima sembrava impossibile da realizzare, ora è diventato possibile. Dal punto di vista dei creatori è un sogno che diventa realtà.

BC

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Lionhead Studios **Data d'uscita:** Primavera 2003

Sviluppato da Intrepid Games, uno degli studio satellite di Lionhead, **BC**, come tutti i giochi dietro ai quali si cela la mente di Peter Molyneux, si presenta subito come un progetto molto ambizioso. Ambientato in una preistoria "alternativa", dove i progenitori della razza umana convivono con aggressivi uomini scimmia e famelici dinosauri, il gioco prodotto da Microsoft stupisce per il dettaglio grafico che i primi demo diffusi in concomitanza con l'E3 losangelino hanno lasciato trapirare. Davanti agli occhi del giocatore si estende un mondo pulsante, nel quale maestosi rettili erbivori sono infastiditi da gruppi di velociraptor, mentre nel cielo volano imperiosi pterodattili in cerca di prede. Al comando di un capo tribù, prima di iniziare la propria "missione" è difficile resistere alla tentazione di passeggiare per il solo gusto di vedere l'erba piegarsi sotto i nostri passi, o fermarsi ad osservare la definizione delle texture che ricoprono ed abbelliscono ogni struttura poligonale. Il capo che siamo chiamati ad impersonare avrà il difficile compito di guidare i suoi primitivi compagni nella dura lotta per l'evoluzione. La prima preoccupazione sarà quella di procurare cibo sufficiente ed un riparo per la propria tribù. Il gioco, fondandosi su raffinate routine di intelligenza artificiale, lascerà piena libertà di azione: ad esempio, consegnando un uovo ad un membro della comunità bisognerà riuscire a spiegargli che per poterlo mangiare è indispensabile romperne prima il guscio. Ma, all'inizio, farsi comprendere sarà molto difficile, perché solo ad un certo stadio dell'evoluzione i nostri compagni riusciranno a padroneggiare il fondamentale strumento del linguaggio. Maggiori saranno le nozioni che la nostra tribù riuscirà ad assimilare, maggiori saranno le speranze di sopravvivenza, ma aumenteranno anche le azioni che il capo sarà chiamato a supervisionare. Proseguendo nel gioco, organizzare la caccia ad un dinosauro, pianificare un vero e proprio villaggio o muovere guerra contro gli uomini scimmia costituiranno compiti gratificanti ma anche difficoltosi.

Rimandando a futuri aggiornamenti una delineazione più coerente di un gioco che già ora cerca di non farsi classificare in nessun genere, non resta che ammirare il coraggio di Lionhead, sempre pronta a lanciarsi in progetti che a prima vista appaiono decisamente pretenziosi.

DOA Xtreme Beach Volleyball

anteprima

Publisher: Tecmo **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Autunno 2002

Dopo aver visto la presentazione all'E3 e l'allestimento dello stand Tecmo, è difficile trattenersi dal far notare che il suono in inglese della parola "spiaggia", leggermente storpiato, calza a pennello con questo **DOA Xtreme Beach Volleyball**. Difficile, ma forse è meglio trattenersi, a meno di non fare la stessa figura da biechi sessisti che sta facendo Tecmo annunciando questo gioco, per la gioia delle innumerevoli schiere di maniaci sessuali sparse in tutto il globo. In poche parole, se non bastassero le foto, il succo del gioco è questo: le pupe di **Dead or Alive**, più sexy che mai, si sfidano a pallavolo sulla spiaggia, lasciando alla fantasia i pochi millimetri di stoffa dei bikini multicolore. Novello Tinto Brass, Itagaki non ha nascosto la sua soddisfazione illustrando la malizia delle pose delle improvvisate pallavoliste, seducenti anche quando franano a terra dopo un tentativo di salvataggio in extremis andato a vuoto. Abbandonando per un attimo i finti moralismi, si può anche cercare di analizzare il gioco a prescindere dell'ipnotizzante movimento "pettorale" delle sue avvenenti protagoniste. Innanzi tutto è rimarcabile il fatto che il titolo non ricicli l'engine poligonale di **DOA3**. In casa Tecmo assicurano di averne realizzato uno ad hoc proprio per questa simulazione pallavolistica. Sul fronte della giocabilità, invece, di un certo interesse pare lo "story mode" in cui il giocatore dovrà scegliere quale ragazza impersonare, dopodiché, cercarle una partner. Durante il match, il feeling tra le due non è dato per scontato: per poter trovare il giusto affiatamento con la propria compagna, infatti, potrebbero essere necessari alcuni regali. Ogni partita vinta, infatti, permetterà al giocatore di gestire una certa quantità di denaro, da investire, appunto, in nuovi costumi, occhiali da sole e quant'altro faccia glamour, per accattivarsi la simpatia della partner. Frivolo, ma potrebbe rivelarsi divertente, così come già ora appare frivolo e divertente il gioco.

Ninja Gaiden

anteprima

Publisher: Tecmo **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Primavera 2003

Ninja Gaiden è stato annunciato in esclusiva per Xbox. Il gioco dovrebbe riprendere alcuni elementi dei suoi predecessori, ma non è ancora stato confermato se il ninja che si dovrà impersonare sarà proprio Ryu Hayabusa, il protagonista dei precedenti episodi. A detta di Tomonobu Itakagi, produttore del titolo, **Ninja Gaiden** prevedrà contaminazioni derivate dalla cinematografia di cappa e spada di Hong Kong, così come saranno anche previste sessioni ispirate alla gallina dalle uova d'oro di Tecmo, **Dead or Alive**. Sebbene in una fase iniziale dello sviluppo, già ora il protagonista può esibirsi in coreografiche evoluzioni finalizzate alla decimazione degli avversari: oltre ai normali affondi, è prevista la possibilità si sbattere i rivali contro i muri ed infilzarli come panni appesi, così come saranno presenti mosse in grado di eliminare più nemici con un unico colpo. Le immagini rilasciate al momento preannunciano una grafica pulita e dall'alto livello di dettaglio, ma è ancora presto per riuscire ad intuire come si presenterà veramente il gioco, previsto (salvo ritardi) per la primavera dell'anno prossimo.

Tork

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Tiwak **Data d'uscita:** 2003

Tork è un cavernicolo molto speciale. Innanzi tutto è capace di trasformarsi in tre distinte creature a seconda della bisogna. Nel caso in cui, più che il raziocinio, sia necessaria un po' di sana ultraviolenza, Tork può mutare nell'abominevole uomo delle nevi, Yeti per gli amici, e sfondare con un solo colpo possenti pareti di pietra o abbattere nemici particolarmente resistenti con attacchi micidiali. Qualora sia impossibile proseguire a piedi, viene in soccorso la trasformazione in scoiattolo volante, sicuramente non l'animale più aggressivo del mondo ma decisamente agile e versatile. Infine, quando più che all'attacco sia meglio cercare di proseguire sulla difensiva, è possibile mutare in armadillo, potendo anche trarre giovamento della capacità di appallottolarsi per diventare una palla di cannone vivente. Durante l'avventura Tork viaggerà attraverso tre distinte ere: ovviamente la sua, l'Età della Pietra, ma anche il Medioevo ed una fantomatica Era delle Macchine. Sebbene non siano stati diffusi ulteriori dettagli, già ora il titolo Microsoft incuriosisce per l'azzeccato character design del personaggio principale, mentre il neonato team di sviluppo Tiwak, dal canto suo, ispira un certo grado di fiducia, in quanto parzialmente composto da membri del gruppo originario ideatore di **Rayman**.

Nome in codice: Freon

Già ai tempi del lancio statunitense giravano voci a proposito di una qualche versione "deluxe" di Xbox, dotata di non meglio precisate "funzionalità addizionali". Voci tornate alla ribalta dopo l'ultima "soffiata" (non ancora confermata, al momento di andare in stampa) riguardante un progetto il cui nome in codice dovrebbe essere Freon. Questo dispositivo ingloberebbe al suo interno la tecnologia dell'attuale Xbox, al quale affiancherebbe un hard disk più capiente ed un'unità specializzata nell'acquisizione di filmati ed immagini. In pratica, Freon fungerebbe sia da console sia da vero e proprio videoregistratore digitale, e non si escludono possibili applicazioni amatoriali nel montaggio video. Microsoft non ha rilasciato nessuna dichiarazione a riguardo, ma è stato reso noto che Bill Gates, in un memorandum destinato ai dirigenti della sua compagnia, avrebbe espresso grande interesse verso una macchina capace di accompagnare al videogaming la possibilità di registrare e editare film. Le solite fonti bene informate annunciano come data di uscita per Freon il 2004, ad un prezzo stimato di 500 dollari, che, di fatto, lo orienterebbe verso il mercato dei prodotti digitali high-end. La strategia alla base di Freon potrebbe non essere unicamente guidata dalla volontà di realizzare un ibrido che vada incontro ai gusti del "boss" Gates, ma anche mirata ad anticipare in qualche modo le mosse di Sony. A questo proposito, recentemente si è così espresso Shinichi Okamoto, dirigente del comparto tecnologico di Sony: *"La mia più grossa preoccupazione è che Microsoft o Nintendo tentino di cambiare le regole del mercato. Potrebbero farlo in numerosi modi. Ad esempio lanciando ogni anno un modello nuovo: Xbox2002, Xbox2003 ..."*.

Eternal Darkness

anteprima

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Silicon Knights

Eternal Darkness è il vero erede di **Alone in the Dark**. L'evoluzione delle specie. Era il 1992 quando Frederick Raynal dette i natali al primo horror adventure per PC. Da allora sono trascorsi innumerevoli seguiti, diversi **Resident Evil** ed un paio di **Silent Hill**, ognuno propositivo di un suo, personale approccio stilistico al genere, qualcuno promotore di un timido rimescolamento di ingredienti ludici, ma nessuno mosso da una reale ambizione innovatrice. Il survival horror Capcom cos'è se non una rivisitazione affogata nel sangue del classico Infogrames? E quello Konami cos'è al di là di un suo riadattamento in chiave lynchiana? C'è chi fa pendere l'ago della bilancia verso il puzzle solving e chi verso i combattimenti, chi propone salti dalla sedia e chi uno stato di angosciosa apprensione, ma in entrambi i casi manca il desiderio di introdurre qualcosa di realmente inedito. Lungi da chi vi scrive criticare i capolavori nipponici testé menzionati, ma è inopinabilmente evidente che i passi evolutivi compiuti fino ad ora appaiano infinitesimali alla luce dei 10 anni passati da allora. Entra invece nel mondo di **ED**, aprilo, e ti rendi immediatamente conto che fino ad oggi hai giocato solo a degli ottimi remake. L'opera di Silicon Nights è il balzo evolutivo che il genere non ha mai compito. Le radici sono ovviamente sempre le stesse. Enigmi da risolvere. Aree da esplorare. Creature del male da rispedire al mittente. Addirittura la storia trae anch'essa ispirazione dal ciclo lovercraftiano di *Call of Chtulu* su cui si adattava **AITD**. Ma è l'estro creativo con cui Silicon Nights ha riproposto tutti questi elementi a fare la differenza. Perché ciò che fa di un gioco una evoluzione nell'ambito del genere di appartenenza non è solo l'introduzione di nuovi ingredienti, ma anche come questi vengono miscelati per dare nuovo sapore alla pietanza. Ed **Eternal Darkness**, pur essendo catalogabile nel genere degli horror adventure, ha un sapore delizioso mai provato prima.

Si parte con la scoperta di un sistema di controllo che abbandona la legnosa impostazione character relative per dirottare sulla snellezza dello screen relative. Come in **Devil May Cry**, basta orientare lo stick verso una direzione X perché il proprio alter-ego proceda nella medesima. Non mancano ovviamente differenti velocità di marcia, passo lento/titubante, normale e corsa, ma c'è un limite all'impiego di quest'ultima: abusatene ed il vostro comincerà a rallentare, curvandosi in avanti col respiro affannato finché non gli concederete un po' di pausa per riprendere fiato. Per procedere lentamente è sufficiente inclinare appena lo stick analogico. Farlo in prossimità di nemici sensibili al rumore è decisamente consigliabile. La perlustrazione delle scenografie non avviene "alla cieca", vale a dire strisciando lungo il perimetro scenografico pestando sul tasto apposito nell'attesa di agganciare un elemento interagibile, ma si affida ad un sistema che avverte il giocatore della presenza di quest'ultimo nelle immediate vicinanze. Semplicemente, il protagonista volge lo sguardo verso la zona sensibile mentre l'invito a premere il tasto B per la disamina compare nell'angolo in alto a destra dello schermo. Questo sistema funziona decisamente bene, malgrado un paio di volte possa sfuggire un elemento importante dello scenario (magari nascosto) per via di una "zona di percezione" troppo piccola che rischia di passare inosservata se attraversata di corsa.

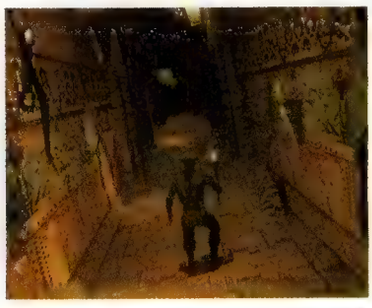
Al servizio del sistema di combattimento esiste un vastissimo repertorio di armi per le colluttazioni corpo a corpo (non manca la possibilità di sferrare calci e pugni, altro particolare inedito nel genere) e dalla lunga distanza. In entrambi i casi, l'indirizzo dei colpi è sotteso da un sofisticato sistema di aggancio del bersaglio: tenendo premuto il grilletto destro del controller è possibile designare specifiche zone del corpo dell'avversario agendo sullo stick sinistro, inclinandolo (indipendentemente dalla posizione del proprio alter-ego rispetto all'obiettivo) verso l'alto se si vuole puntare alla testa, verso destra/sinistra per le rispettive braccia o lasciarlo in posizione neutra per tartassare il busto. In questo modo è possibile disarmare un avversario strappandogli le braccia, oppure gettarlo in uno stato di perenne cecità (o ucciderlo istantaneamente, dipende dalla sua resistenza) con una rapida decapitazione. Due i difetti principali di questa comunque interessante soluzione. Il primo: pigiato il grilletto di cui sopra si attiva solo il sistema di designazione del bersaglio, ma non un più utile aggancio del medesimo che permetta al proprio personaggio di ruotargli attorno affrontandolo sempre frontalmente. Al contrario, è sempre necessario disporlo manualmente nella posizione desiderata prima di colpire. Il secondo difetto è di tipo "derivativo". Spesso è sufficiente un colpo alla testa seguito da un paio di affondi rapidi al busto per eliminare la maggior parte degli avversari (solitamente nugoli di mummie), il che vanifica le ambizioni di ispessimento tattico dei combattimenti evidentemente covate dagli sviluppatori. L'inclusione di qualche boss "modulare" avrebbe senz'altro appesantito l'importanza di questa particolare soluzione.

Un altro ingrediente inedito proposto dal piatto di Silicon Nights è l'impiego della magia. Nel corso dell'avventura il giocatore raccoglie diverse rune (delle tavole di pietra con incisi dei simboli magici) combinate le quali in un modo particolare si ottengono spell di diverso tipo, curativi, difensivi, offensivi, più altri strumentali alla risoluzione di alcuni indovinelli. Il numero di rune combinabili varia a seconda del "Circle of Power" in proprio possesso. Si tratta di una sorta di piatto (perdonate l'estrema approssimazione) su cui sono intarsiate delle piccole nicchie in cui incastonare le rune di cui sopra. Esistono tre Circe of Power, distribuiti nel corso del gioco, con ognuno un diverso numero di slot, per la precisione 3, 5 o 7. Sebbene la logica dia in principio l'impressione che dal numero di slot dipenda il numero di permutazioni di rune eseguibili (e pertanto di spell evocabili), di fatto se ne usano sempre e solo 3, con gli altri 2 o 4 deputati unicamente ad accogliere le rune del Potere, il cui unico effetto è aumentare, appunto, il potere delle magia. In totale, il numero di spell componibili ammonta ad una più che soddisfacente dozzina. Ad ogni spell è associabile un particolare allineamento e dal confronto fra quest'ultimo e quello del bersaglio dipende l'esito dell'invocazione. Uguale allineamento, ad esempio, è richiesto per infierire il maggior danno possibile ai temibili Terror (dei bestioni a tre teste pervasi da fluido mistico), mentre per l'efficace annullamento di determinate manifestazioni magiche (come barriere preclusive di alcuni passaggi) sarà necessario evocare lo spell del caso associandolo all'allineamento antagonista a quello dell'obiettivo (per abbattere una barriera magica con allineamento verde, ad esempio, è necessario evocare un "Dispel Magic" con allineamento rosso). Talune magie permettono di evocare ed assumere il controllo di alcuni dei mostri che compongono la fauna demoniaca locale, ma sebbene ai comandi di questi ultimi sia possibile visitare ambien-

ti e combattere, il loro impiego effettivo è pressoché devoto alla risoluzione di puzzle: una pedana a pressione distante dalla porta che apre può essere attivata "in remoto", ad esempio. Più in generale, la magia ha un peso rilevante nella diversificazione dell'impianto di gioco di **ED** rispetto a quello proposto in prodotti similari. Tanto nel combattimento, quanto nell'esplorazione e nel puzzle solving, l'accesso al libro delle magie è pratica costante, il che dona all'esperienza un retrogusto dal sapore di gioco di ruolo.

Ciononostante **ED** è un'avventura horror e come tale il suo obiettivo statutario resta l'induzione nel giocatore di una stato di terrore, angoscia e panico. La volontà di ottemperare a questo dettame "genetico" si manifesta però in modo originale. Una barra energetica di colore verde indica lo stato di sanità mentale del proprio alter-ego, consumandosi a seguito dell'incontro con le manifestazioni ultraterrene del caso. A mano a mano che la sanità mentale decresce, uno squisito repertorio di "effetti collaterali" manifesta con crescente frequenza lo stato delirante in cui versa il protagonista. Le inquadrature prendono una piega "anomala", grida, sospiri e lamenti cominciano a diffondersi nell'aria, il sangue zampilla dalle pareti e i confini tra realtà ed illusione si assottigliano. Si assiste così alla progressiva esplosione delle protuberanze dell'io digitale mentre lo si guida per l'ambiente di gioco. Un bug affonda il protagonista nel terreno ad ogni passo. Un altro lo rimpicciolisce. Un altro ancora lo ingigantisce. All'ingresso in una stanza che si credeva vuota, inattesi assembramenti di mummie assalgono la giugulare senza lasciare via di scampo. La console va in crash accompagnata da una schermata blu in stile Windows. Gli oggetti dell'inventario scompaiono nel nulla. Apri una porta nei tuoi panni, e al di là dell'uscio sei uno zombi claudicante che si trascina mestamente fra gli scialacqui della sua muscolatura intrisa sangue. Succede davvero di tutto, anche che il proprio personaggio esploda di sua iniziativa un proiettile all'indirizzo dello schermo producendo tanto di foro nel cristallo o che accidentalmente si spari un colpo al cuore mentre ricarica l'arma. Ma non è vero niente. E' solo il tentativo di Silicon Nights di far partecipare il giocatore alla follia galoppante nella psiche del suo alter-ego. Un tentativo che si scopre presto fallace, con effetti più ironici che terrorizzanti, ma che senz'altro affascina al punto da indurre a preferire la permanenza in questo stato delirante per apprezzare le decine e decine di allucinazioni confezionate dal team di sviluppo. Va comunque detto che una volta azzerata completamente la barra di sanità mentale prende a decrescere quella della salute, pertanto l'abuso resta in qualche misura sconsigliabile. In ogni caso una trovata geniale.

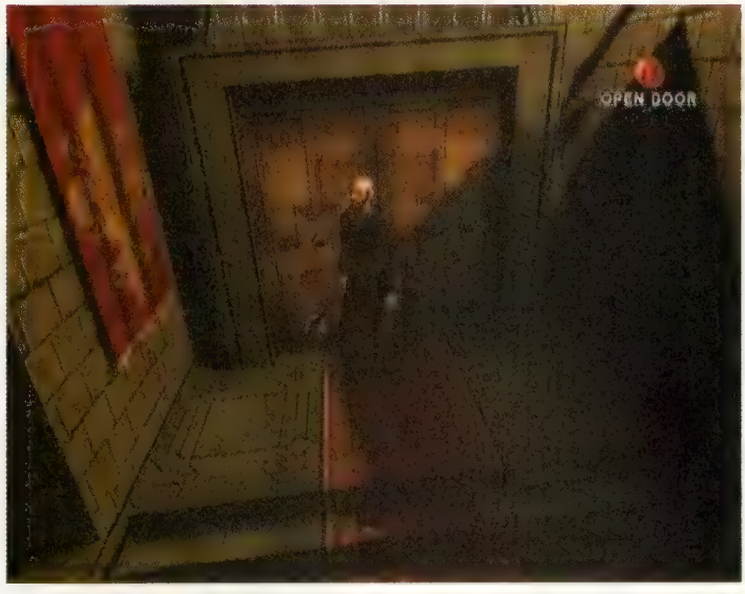
Altrettanto geniale è la progressione della storia. Il costrutto narrativo di **Eternal Darkness** vede il giocatore leggere attraverso gli occhi della protagonista una cronistoria di eventi che dal periodo dell'impero romano arriva sino ai giorni nostri. Ogni capitolo di questa lunga ed affascinante trama viene vissuto in prima persona, vestendo i panni del relativo protagonista che a sua volta gode di una precipua prestanza fisica e mentale, di specifici gadget e di un armamentario al passo con i suoi tempi (quindi niente mitragliatori semiautomatici nel 1500). E vi basti sapere questo. Uno dei piaceri di **Eternal Darkness** è proprio "sfogliarlo" e scoprire le sorprese che si celano pagina dopo pagina, pertanto non indugeremo nella descrizione di questo aspetto.



Gli sforzi maggiori profusi dai tecnici di Silicon Nights nell'allestimento dell'impianto cosmetico di **Eternal Darkness** interessano indubbiamente le scenografie. Sebbene interamente poligonali, spesso si vive l'illusione che siano pre-renderizzate finché la telecamera non muove il suo sguardo al loro interno organizzando un'incontro amoroso fra la mandibola ed il pavimento. Discreti effetti di luce accompagnano l'evocazione degli incantesimi, illuminando il circondario, ma senza intaccare la proiezione delle ombre, che resta sempre e comunque predeterminata. Più in generale, la pirotecnica prodotta dal motore grafico non sorprende, ed anzi talvolta lascia basiti per l'evidente approssimazione di taluni effetti (come le fiamme, davvero brutte). Ottime comunque le animazioni dei personaggi principali, non troppo snelle quelle occorrenti durante i combattimenti, ma comunque ricche di dettagli in movimento. A tal proposito merita menzione la gestione della testa del proprio alter-ego. Come si è già detto, quest'ultima volge verso le zone interagibili del fondale, ma non solo. Nel silenzio catacombale degli ambienti, lo scoppiettio prodotto da una fiaccola è sufficiente ad attirare l'attenzione, così come una finestra illuminata da un lampo ed altre manifestazioni "ambientali". Il risultato finale è un personaggio digitale che si guarda sempre attorno (che osserva il soffitto di una cattedrale mentre ne attraversa le navate per esempio) rafforzandone la coesione con l'ambiente circostante. Decisamente un passo in avanti rispetto agli automi imbambolati di cui siamo al comando in giochi come **Resident Evil** o **Silent Hill**.

Malgrado i suoi numerosi ingredienti ludici distintivi e la sua indubbia verve innovatrice, **Eternal Darkness** non è inattaccabile da critiche. Per oltre metà dell'avventura gli enigmi proposti trovano soluzione senza troppi giri neuronali, tant'è che spesso si arriva addirittura a prevederli ancor prima che ci vengano posti. Sul finale le cose cambiano, grazie all'offerta di problematiche la cui logica risolutiva è connessa all'impiego delle magie e pertanto non trova referenti nella memoria del giocatore avvezzo al genere. I combattimenti condividono con quelli di **Silent Hill** più o meno lo stesso potere intrippante (praticamente nullo) e presto cominciano a porgere il fianco alla ripetitività, complice anche la reiterata proposizione di un repertorio di nemici tutt'altro che ampio e variegato. E poi ci sono i FMV. Di così pessimi non se ne vedevano da tempo. Il livello di compressione a cui sono stati sottoposti per ficcarli nel mini-DVD è così elevato da renderli inguardabili, scuri, confusi, impastati e anche malamente connessi alle sequenze in real time che eventualmente li precedono/seguono. Piuttosto che l'ulteriore affondo dell'utente nell'atmosfera del gioco, i FMV producono invece l'effetto contrario. Ma non lasciate che queste critiche vi allontanino da **Eternal Darkness**. Siamo di fronte ad un chiaro salto generazionale e la collaborazione di Nintendo nello sviluppo si fa manifesta a più riprese con volate ludiche dalla genialità tipicamente nipponica. Probabilmente, risolto la prima volta (a chi vi scrive sono bastate 12 ore), difficilmente vi lascerete sedurre dall'invito a ripetere l'esperienza per qualche finale extra, ma state certi che da quel momento in poi guarderete gli horror adventure della concorrenza con un occhio diverso, cosciente delle potenzialità ancora inespresse dal genere e desideroso di ben altro che i soliti zombi e radioline gracchianti.

Si ringrazia Kamino per la collaborazione



GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Concerto of Midnight Sun

recensione

Publisher: Konami **Sviluppatore:** KCET

Piove a dirotto. Juste Belmont e l'amico Maxim si trovano ai piedi del castello di Dracula, nei cui meandri sembra essersi smarrita una loro comune conoscenza, Lydie. Le parole lasciano quindi spazio all'azione: Juste si dirige ad ampie falcate verso il maniero, superando con un paio di balzi un enorme ammasso di ferraglia. Pochi istanti, però, e questo cumulo si rivela in realtà un gigantesco golem. Il bagliore dei lampi illumina a giorno il cielo quando la colossale creatura inizia a muoversi, misurando con lunghi e pesanti passi il terreno che la separa da Juste. La frusta di questi si rivela inefficace: non rimane che la fuga. Pochi metri più avanti, ed il golem precipita in un baratro. Dinnanzi al ragazzo c'è una porta: è giunto il momento di tornare a far visita al castello più famoso della storia dei videogiochi…

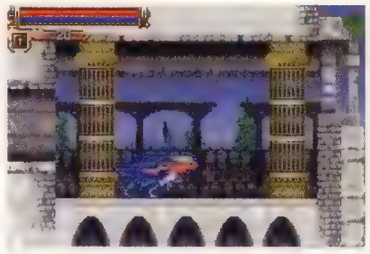
Precedentemente noto con il sottotitolo **White Night Concerto**, ed ormai prossimo alla distribuzione anche sul mercato occidentale (dove verrà ribattezzato **Harmony of Dissonance**), l'ultimo esponente della gloriosa saga Castlevania fa la sua comparsa a meno di un anno di distanza dal prequel (**Circle of the Moon**), nuovamente sulle accoglienti lande bidimensionali del GBA. Sebbene le novità (e soprattutto i miglioramenti) rispetto al precedente capitolo siano consistenti, a colpire sono innanzitutto le somiglianze con quello che, ancora oggi, è considerato il miglior titolo della serie: **Symphony of the Night**. Juste ricorda decisamente Alucard per la capigliatura canuta, mentre la predominanza di colori brillanti (il blu su tutti) e l'impostazione dei menu richiamano alla mente il menzionato capolavoro per PSone. Similitudini peraltro originate dalla più ovvia delle motivazioni, visto che dello sviluppo di entrambi i titoli si è occupato il medesimo team.

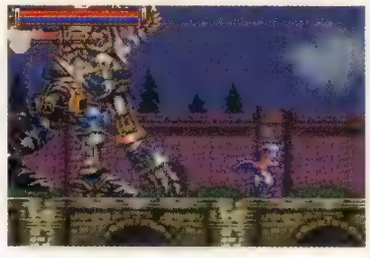
Il sistema di controllo, pur derivato da quello del prequel, presenta comunque alcune novità interessanti. Ai due tasti dorsali della console è stato assegnato lo scatto del personaggio nella rispettiva direzione. Manovra questa che si rivela preziosissima per sfuggire agli affondi di determinati nemici. Oltre alla frusta, potenziabile tramite appositi bonus nel corso del gioco, Juste può adoperare numerose armi secondarie (il pugnale, la croce, l'acqua santa, l'ascia, etc.). Queste possono essere usate da sole (consumando i cuori raccolti lungo il percorso), oppure in combinazione con i libri di incantesimi. In questo caso si produrranno devastanti attacchi magici (e infatti i cuori resteranno intatti, ma subirà un decremento la barra MP), che varieranno in virtù dell'arma e del libro adoperati. Usando l'ascia con il libro del tuono, ad esempio, dei fulmini si abbatteranno sui nemici, laddove la medesima arma, usata però con lo spellbook del fuoco, genera due draghi di fuoco. Equipaggiamenti ed item attendono solo di essere recuperati negli spazi sconfinati del castello, mentre nuove mosse (scivolata, doppio salto, etc.) rientrano nel repertorio del nostro a seguito degli scontri con i boss, consentendogli di raggiungere zone precedentemente a lui precluse. La varietà di antagonisti offerta dal gioco è notevole, ed i boss stupiscono per dimensioni e qualità realizzativa: abbiamo mastodontici cavalieri armati di spade grondanti sangue, enormi mostri volanti formati dalla fusione di tanti piccoli pipistrelli, figure che, in altezza, arrivano a sfidare le dimensioni del display.

La grafica è stata notevolmente migliorata rispetto a quanto visto in **Circle of the Moon**. Lo scrolling parallattico dei fondali, apprezzabile gettando uno sguardo al di là delle finestre, è sorprendente, al pari dell'effetto scia che accompagna salti e scatti di Juste. Ma il particolare maggiormente encomiabile è senza dubbio l'uso di una palette di colori più viva e luminosa. Scelta questa che favorisce non poco la visibilità di quanto accade sullo schermo, anche in condizioni di luce non ottimali. Se nel prequel il povero Nathan Graves era costretto a muoversi lungo scenari bui e dalle tonalità cromatiche vivaci quanto uno speaker polacco (con il giocatore intento ad angolare in tutti i modi possibili la console per riuscire a distinguere qualcosa), **Concerto of Midnight Sun** regala colori accesi (con una preponderanza del blu, dicevamo) ed un contrasto apprezzabile. A sottolineare la consapevolezza da parte del team di sviluppo dei ben noti limiti di leggibilità delle immagini sul display del GBA.

La notevole profondità del gioco, la possibilità di accedere a nuove opzioni una volta terminato ed una serie di musiche tutt'altro che memorabili (se non per il tautologico ripetersi delle stesse lungo interi livelli) completano l'offerta di uno dei migliori giochi disponibili per l'Advance. Il titolo Konami è, allo stesso tempo, longevo, tecnicamente notevole e dannatamente avvincente: un acquisto pressoché obbligato per ogni gamer che si rispetti. Che i fan della saga Konami gioiscano. E i suoi detrattori, dopo essersi cosparsi adeguatamente il capo di cenere, facciano altrettanto: il GBA vanta da oggi una nuova killer application.

Gianni Bredo





Scoprire il tipo di incantesimo più adatto da utilizzare è condizione indispensabile per superare i confronti con i vari boss.

V-Rally 3

recensione

Publisher: Infogrames **Sviluppatore:** Interno

Giusto il tempo di piangere qualche lacrima di nostalgia vedendo roteare sul display il logo Atari, e la pressione del tasto Start ti trasporta nel sorprendente mondo di **V-Rally 3**. "Soprendente? – direte voi – Un gioco di rally?!?". Eh già. Perché se i menu, con le loro icone tridimensionali, possono stupire l'occhio impreparato del fruitore, la sorpresa cresce esponenzialmente al momento della scesa in pista. Anche i tracciati sono in 3D. Gli ambiziosi sviluppatori al soldo di Infogrames, infatti, hanno tentato l'impensabile, cercando di traslare sul piccolo di casa Nintendo un tipo di cosmesi ed un impianto di gioco tali da non sfigurare se messi a confronto con i primi giochi del genere per le console a 32bit. Intento che, almeno in parte, può dirsi confortato dai risultati.

Una volta lasciato alle proprie spalle il nastro di partenza, la sensazione di guida è infatti galvanizzante. Poco importa se il frame rate è infimo, il pop-up evidente ed i pixel enormi. Derapare con la propria Clio tra nuvole di polvere è una di quelle esperienze ludiche che mai ti saresti aspettato di sperimentare su un handheld. Ma non è tutto. Premi il tasto Select e la visuale, incredibile dictu, si sposta all'interno dell'abitacolo. Ed anche qui non fa niente se ad impugnare il volante ci sono i due cugini sportivi di Mano della Famiglia Addams. Sei mille anni luce avanti al p(i)attume di **Advance Rally**, e tanto ti basta.

Smaltita l'esaltazione iniziale, i primi problemi iniziano però a farsi vivi sul versante del gameplay. Ti accorgi presto che no, non sei diventato tu un mostro di bravura: sono le gare ad essere troppo facili. La presenza di barriere invisibili ai bordi della pista preclude la possibilità di andare a falciare l'erba, di capottarsi lungo una parete rocciosa o di terminare la propria corsa contro un albero. Eliminate queste cause di possibili perdite di tempo, si constata come anche gli urti non producano più di tanto un decremento della propria velocità, e come sia possibile affrontare senza troppi problemi buona parte delle curve senza sollevare il pollice dall'acceleratore. Il freno, in pratica, è chiamato in causa solo affrontando curve a gomito o serpentine troppo anguste.

Il discorso facilità è estendibile alla modalità Cross, nella quale l'ottenimento delle patenti è subordinato alla vittoria di gare cui prendono parte altre tre auto. Il contatto con tali vetture non provoca infatti le conseguenze sperate: niente incidenti o testa coda, ma solo un (spesso neanche sensibile) rallentamento. Si fa presto pertanto a scoprire come basti tenere aperto il gas per far mangiare la polvere (letteralmente) alle tre comparse travestite da sfidanti.

Alla luce delle ragioni sinora esposte, risulta difficile esprimere un giudizio univoco su quanto offerto dal titolo Infogrames. Se da un lato la realizzazione tecnica, che di fatto segna nuovi standard per i racing game dell'Advance, è senz'altro degna di encomio, l'eccessiva facilità del gioco ed i limiti del gameplay rischiano di trasformare il contenuto della cartuccia in un mirabile tech demo. Fermo restando che chi è alla ricerca di un titolo del genere non può trovare di meglio sul mercato, e che chi adora limare al decimo di secondo i propri tempi andrà a nozze con il vasto numero di percorsi a disposizione, rimane il rammarico per una struttura di gioco che non riesce a sfruttare appieno il suo enorme potenziale.

Gianni Bredo

Il parco macchine include dieci diversi modelli. Si va dalla Fiat Punto alla sempiterna Impreza.

Sfruttando la visuale interna si apprezza il moltiplicarsi di crepe sul parabrezza a seguito degli urti.

RISOLVIAMO I TUOI PROBLEMI

SOLUZIONI, GUIDE, TRUCCHI,
CODICI ACTION REPLAY PER PLAYSTATION 2 E PSONE

VI ASPETTANO IN EDICOLA!

GAME BOY ADVANCE

Piccoli Tesori Nascosti

a cura di Gianni Bredo

Un viaggio inusuale nelle profondità del micromondo ludico di Game Boy Advance.

Due pile stilo, un paio di cuffie ed il videogioco conquista nuovi spazi. Queste, in estrema sintesi, le premesse che accompagnarono la nascita della prima console portatile Nintendo. Una filosofia decisamente semplice quanto efficace, come testimoniano i 120 milioni di unità Game Boy (l'originale e la sua diretta progenie, il Pocket ed il Color) venduti in tutto il globo in poco più di dieci anni. Numeri in grado di rendere l'handheld della grande N la piattaforma da gioco più venduta della storia, ma che rischiano di esser surclassati nei prossimi anni dalle performance dell'ultimo esponente della famiglia. Che il Game Boy Advance fosse piattaforma con gli attributi, del resto, lo si era capito sin dai suoi primi mesi di vita. Ci affidiamo ancora una volta alla fredda ed inoppugnabile logica dei numeri: 80.000 console vendute in Inghilterra nella prima settimana di commercializzazione, la soglia dei 5 milioni di unità piazzate infranta negli States dopo soli nove mesi, diverse migliaia di titoli venduti prima ancora della data di lancio, introiti settimanali che, in corrispondenza del lancio di cartucce molto attese, hanno superato i 30 milioni di dollari.

Le chiavi interpretative di una risposta tanto entusiastica da parte del pubblico sono molteplici, per quanto caratterizzate da una matrice comune ravvisabile nelle capacità tecniche della console. Il passaggio dagli 8bit del Game Boy Color ai 32 dell'Advance ha reso infatti possibili esperienze ludiche *outdoor* inusitate, permettendo, ad esempio, di affrontare la Master League di **Winning Eleven** mentre si è impegnati in un noioso & interminabile viaggio su strada ferrata, oppure di avventurarsi, comodamente distesi sotto l'ombrellone, tra i corridoi e le orde di nemici di uno sparatutto in soggettiva. Allo stesso modo, la potenza di calcolo del GBA, 17 volte superiore a quella del vecchio GBC, ha consentito porting pressoché perfetti di vecchi titoli dell'era sedicibittiana (dai classici del Super Nintendo a **Final Fight One**, passando per i picchiaduro SNK).

Ma non è tutto. Il GBA è divenuta piattaforma di elezione per una nutrita comunità di sviluppatori più o meno amatoriali. Una produzione *underground* che brilla tra l'altro per particolare originalità, spaziando dai trailer degli ultimi blockbuster ad improbabili versioni del MAME, da giochi freeware a player musicali. E qui ci fermiamo. Invitando i più volenterosi ad approfondire il discorso legato alla scena *indie* (consultando il sito www.gbadev.org, la bibbia dei tool di sviluppo per GBA), passiamo ad esaminare i tesori nascosti della produzione per il portatile Nintendo. Quei titoli che, a dispetto di un *hype* limitato o del tutto assente, si rivelano piccoli gioielli di tecnica e gameplay. Perché non di soli Mario ed F-Zero vive il videogaming tascabile.

Advance Wars

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Intelligent Systems

Senti il nome "strategico a turni" e, per un qualche strano automatismo neurale, il tuo cervello associa all'espressione l'immagine di un gioco molto complesso, impegnativo e, nella stragrande maggioranza dei casi, sul serioso andante. **Advance Wars** uno strategico a turni lo è per davvero, ma il titolo di Intelligent Systems sposa alle elucubrazioni mentali richieste dal genere un'impostazione decisamente "leggera". Saranno i personaggi super-deformed o la grafica coloratissima, sarà la curva di apprendimento dolce, che prende per mano il neofita spiegandogli i rudimenti e le strategie fondamentali, sarà che il tutto viene fruito seduti sull'autobus o su una panchina anziché davanti al monitor di un PC, il risultato è comunque un'esperienza ludica capace di conquistare anche chi non ha mai saputo digerire questo genere di titoli.

L'apparente semplicità di base, propagandata da un'interfaccia assolutamente user-friendly e dalla natura intuitiva dei controlli, cela in realtà un gameplay sufficientemente complesso e ben congegnato. I fattori da tenere presenti, una volta che si scende sul campo di battaglia, sono infatti diversi. Prima di spostare una delle proprie unità bisognerà prendere in considerazione accuratamente la conformazione del territorio. Attaccare il nemico da una collina, ad esempio, offre un considerevole vantaggio nello scontro, così come trovarsi nei pressi di una città amica consente di ripristinare le unità danneggiate. La conquista delle città (preziosa fonte di approvvigionamento pecuniario per il proprio esercito), lo sfruttamento dei sistemi di rifornimento e delle unità di artiglieria pesante, il ripiego verso lidi più sicuri delle unità decimate da un attacco nemico, sono tutte attività parimenti importanti nel corso di una campagna. Lo studio delle potenzialità di ciascun corpo del proprio esercito (si spazia dai semplici soldati alle navi da guerra, da diversi tipi di tank ai caccia) costituisce ovviamente pratica fondamentale per nutrire chance di vittoria: seguire attentamente il lungo Training Mode (ben tredici missioni) si rivela pertanto indispensabile.

Una volta acquisita una sufficiente dimestichezza con punti di forza e debolezza delle truppe, quindi, si passa al cuore del gioco, la modalità campagna. Quest'ultima consta di una serie di missioni dalla tipologia piuttosto eterogenea, fattore che rende varia l'esperienza ludica contribuendo a tenere alto l'interesse del giocatore. La longevità è garantita, inoltre, dalla presenza di numerose modalità di gioco, tra le quali è degna di menzione in particolar modo il Link mode. Quest'ultima, fortunatamente, non necessita di una seconda cartuccia: bastano dunque una sola copia del gioco, due GBA, un cavetto di collegamento ed un amico per dar vita a delle accese sfide in multiplayer.

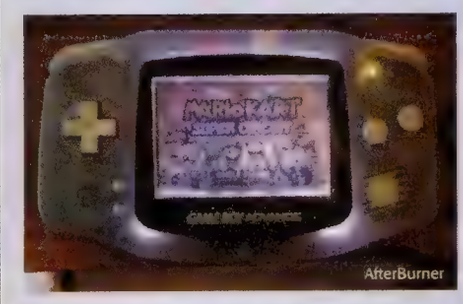
La grafica trae notevole giovamento dallo stile e dai colori vivaci adottati. Le animazioni degli scontri, rappresentate tramite sprite di dimensioni ragguardevoli e impreziosite dalle espressioni dei due ufficiali nemici, sono decisamente godibili.

Se si perdona agli sviluppatori un comparto sonoro piuttosto sotto tono, è impossibile non concedere ad **Advance Wars** la palma del miglior gioco strategico per il GBA e, più in generale, la qualifica di uno dei titoli migliori fra quelli disponibili per la console Nintendo. Consigliato soprattutto a chi ha sempre stigmatizzato il genere degli strategici a turni, ravvisando in esso una delle peggiori manifestazioni dell'intrattenimento videoludico odierno, **Advance Wars**, anche se non ve ne eravate mai accorti, è rivolto anche a voi, cari integralisti dell'azione in tempo reale…

La varietà di mezzi offerta dal gioco è davvero notevole

Accessoriamo?

Nella sua pur giovane esistenza, l'handheld Nintendo ha visto dedicarsi accessori dalle funzioni più disparate. Protezioni di varia foggia atte a preservare dai graffi lo schermo, add-on per trasformare il GBA in una radio, tuner-tv (come il TV de Advance di Gamesark: www.gamesark.co.jp/index01.html), convertitori che consentono di collegare la console ad un televisore, custodie mimetiche, battery pack, casse e tanto altro. Particolarmente interessante il SongPro MCE (www.songpro.com/product.htm), un modulo per GBA e GBC che permette di riprodurre file in formato MP3 e Windows Media. Due slot per card MMC/SD offrono fino a 512 Megabyte di memoria, mentre il trasferimento dei dati dal PC avviene tramite connessione USB. Palma per l'accessorio più importante va comunque all'Afterburner (www.tritonlabs.com). Trattasi, in effetti, di un kit di modifica che permette di sopperire al maggiore problema presentato dall'hardware del GBA: l'assenza della retroilluminazione dello schermo. Il prezzo (35$, più spese di spedizione, quello praticato dal sito ufficiale) è sensibilmente superiore al costo delle varie fonti di luce esterne commercializzate per la console (non più di 10 €), il processo d'installazione va affidato a mani competenti e le pile, una volta afterburnerizzato l'Advance, si consumano più in fretta. Ma i risultati sono decisamente soddisfacenti. È finalmente possibile giocare anche in condizioni di buio assoluto, senza quei fastidiosi problemi di riverbero generati dai sistemi di illuminazione esterni. Ne volete una prova? Date un'occhiata al video scaricabile all'indirizzo http://image.liksang.com/content/afterburner/afterburner.asf



Nel corso del tutorial sarà la bionda Nell ad illustrarvi il da farsi.

CT Special Forces

Publisher: LSP **Sviluppatore:** Interno

La serie **Metal Slug** ha costituito a suo modo un'anomalia nel corso dell'evoluzione dei videogame da sala. Proprio quando ogni software house si convertiva al verbo del 3D, prostrandosi innanzi al dio poligono, il piccolo action game sparacchino di SNK gridava al mondo con fierezza la sua natura bidimensionale, riscuotendo un enorme successo e dando così vita, prevedibilmente, ad una serie di epigoni più o meno riusciti. Il parco software del GBA annovera un numero consistente di cloni di **Metal Slug** (da ultimo, strano ma vero, il tie-in di **Lilo & Stitch**...), il migliore dei quali è proprio il titolo qui in esame.

La struttura portante di **CT Special Forces** è dunque costituita da uno sparatutto a scorrimento orizzontale, ma su di essa sono stati innestati dal team di sviluppo altri elementi di diversa natura, tesi a rendere meno lineare l'esperienza di gioco. Alcuni livelli si aprono infatti con delle sessioni nelle quali, a bordo di un elicottero e con tanto di inquadratura a volo d'uccello, si è chiamati ad aprirsi un varco tra nugoli di carri armati, postazioni antiaeree ed elicotteri da combattimento. Altri quadri sono invece framezzati da sequenze che, dalla soggettiva di un mirino, richiedono di abbattere un tot di terroristi per salvare gli ostaggi da questi tenuti prigionieri. Per facilitare il lavoro del nostro alter-ego su schermo è possibile inoltre utilizzare tutta una serie di armi ed oggetti: ai consueti fucili d'assalto, granate e lanciafiamme vanno infatti sommati alcuni item molto particolari, come le manette da adoperare una volta imbattutisi in una spia nemica.

La "fonte di ispirazione" del gioco viene palesemente omaggiata dal character design dei protagonisti, caricaturale e rotondo quanto quello del gioco SNK. I personaggi risultano ben disegnati e caratterizzati da animazioni riuscite: molto carina quella che vede il soldato, lasciato in prossimità dell'orlo di una piattaforma, agitare le braccia cercando di riacquistare l'equilibrio. Discreta la varietà delle ambientazioni di gioco (dalle piane innevate si passa alla giungla, quindi al deserto e, infine, alle rovine di una città colpita dalla guerra), ricche di elementi di contorno quali mezzi distrutti, palme e quant'altro. Non siamo, sarà bene chiarirlo, sui livelli di **Metal Slug**, ma ciononostante il lavoro svolto da Light and Shadow Productions risulta apprezzabile.

Il sistema di controllo si rivela piuttosto immediato, una volta compreso che, a differenza di quanto avviene nel gioco SNK e nei relativi sequel, le armi da fuoco possono essere orientate verso l'alto solo nelle due diagonali e che non è possibile sparare verso il basso quando si spicca un salto.

In definitiva, un gioco impegnativo e sufficientemente longevo, efficace surrogato per chi è in attesa di un porting del "lumacone metallico".

La difficoltà del titolo è piuttosto pronunciata, ma il sistema di password adottato consente di ricominciare ciascuna porzione del gioco con la dotazione di vite intonsa.

Il munizionamento delle armi speciali è, come da tradizione, legato alla raccolta delle apposite icone disseminate lungo i livelli.

Ecks Vs Sever

Publisher: Bam! Entertainment **Sviluppatore:** Crawfish

Uno sparatutto in soggettiva per GBA che conoscono in pochi, ma che ciò nonostante diverrà presto un film per il grande schermo interpretato da Antonio Banderas e Lucy Liu. No, davvero. Andiamo con ordine. La possibilità per il GBA di gestire un genere assolutamente inedito per il mercato portatile quale quello degli shooter in prima persona è, inevitabilmente, uno degli argomenti più sbandierati quando si tratta di ribadire le potenzialità tecniche della macchina. Peccato solo che, nello specifico, vengano sempre presi ad esempio i titoli meno adatti. Dimenticate **Doom**. Non fatevi fregare dalla nostalgia (canaglia?) e lasciate le copie di **Wolfenstein 3D** sugli scaffali. Il miglior FPS per l'Advance è **Ecks vs Sever**.

Una volta selezionato quale dei due personaggi eponimi condurre nel gioco, si viene catapultati in uno sparatutto davvero molto accattivante. Se la storia, che vede un ex-agente dell'FBI contrapposto ad una killer, si sviluppa attraverso una discreta componente testuale tra una missione e l'altra, l'azione, serrata e mai prodiga di eccessive pause, la fa da padrona. Fatta eccezione per la palese impossibilità di muovere lungo l'asse verticale l'arma impugnata, **Ecks vs Sever** non ha nulla da invidiare agli sparatutto di prima generazione per PC. I livelli sono vari e ben strutturati, e la tipologia delle missioni, per quanto poco originale (raccogli la chiave, vai dal punto A a quello B, apriti una via di fuga prima che scada il tempo, etc.), non rende mai l'esperienza ludica troppo ripetitiva. Cuore del gioco, ovviamente, è l'arsenale messo a disposizione dei due protagonisti. Ed è proprio questo uno degli aspetti del titolo Bam! Entertainment che colpisce maggiormente. Alla notevole gamma di strumenti di distruzione disponibili, infatti, si affiancano la concreta differenziazione funzionale dei medesimi ed un design dei livelli (ed la dislocazione dei nemici al loro interno) che spinge il fruitore a far uso di tutte le armi delle quali sia entrato in possesso. Si scopre così come l'ampia portata del Jackhammer si riveli fondamentale nelle situazioni di maggiore affollamento, e come l'impiego del fucile da cecchino costituisca il metodo più sicuro per sbarazzarsi dei felloni che lanciano le granate, al riparo di un muretto, da distanza ragguardevole.

L'engine sfrutta al midollo le capacità della console: i nemici, pur nell'orgia caotica di pixel imposta dalla risoluzione 240x160, sono dettagliati e le ambientazioni varie e ricche di elementi interattivi. Sparate ad un barile e lo vedrete esplodere; centrate un idrante e vedrete zampillare acqua; stendete i cattivi ed i loro corpi resteranno a decorare corridoi e magazzini. Il framerate è costante e l'opzione che consente di regolare il contrasto molto gradita (le diottrie di tutti coloro che non hanno provveduto ad installare l'Afterburner sui loro GBA ringraziano sentitamente...)

Il sistema di controllo, infine, è semplice, ma efficace e il fattore longevità, già forte della possibilità di rigiocare l'intero titolo nei panni del secondo personaggio, è assicurato da tre diverse modalità multiplayer.

In attesa del film diretto da Wych Kaosayananda, il team Crawfish ha già intrapreso lo sviluppo di un sequel del gioco.

I tasti dorsali sono deputati all'esecuzione dello strafe laterale. Il loro uso combinato permette invece di chinarsi.

International Karate Advanced

Publisher: Studio 3 **Sviluppatore:** Interno

Tre omini in kimono che se le danno di santa ragione su uno schermo. Ne sono passati di anni (e di piattaforme da gioco) da quando **International Karate +** di Archer Macleane imperversava su Amiga e Commodore 64. Anni che però, a quanto pare, non hanno svilito in alcun modo il valore di quel gameplay elementare ed avvincente allo stesso tempo. Già, perché **International Karate Advanced**, se si eccettuano i fondali fotorealistici e la migliore caratterizzazione dei personaggi (gli anonimi protagonisti dell'originale sono stati soppiantati da contendenti di diverse nazioni, recanti nomi e vestiario, rigorosamente stereotipati, legati al proprio paese), è fondamentalmente lo stesso gioco. Ivi inclusi i livelli bonus. A beneficio di neofiti e smemorati tra voi, sarà bene riassumere in due parole (tante ne servono, del resto) la meccanica di gioco. All'interno di una schermata fissa si fronteggiano tre maestri di karate. L'obiettivo è quello di stendere i due controllati dalla CPU un numero di volte sufficiente a riempire la barra posta in alto sullo schermo. A seconda del colpo portato, infatti, si acquisiscono un tot di punti e si incrementa di una o di mezza tacca tale indicatore. Una volta fatto ciò (o arrivando alla fine del combattimento con a disposizione un maggior numero di tacche rispetto agli avversari), si vince il round: due round portati a casa e si passa allo stage successivo. Il tasto A viene adoperato per i calci, mentre quello B si occupa dei pugni. Combinando la pressione di tali pulsanti con la croce direzionale si ottengono poi i diversi tipi di colpi: testate piuttosto che calci girati, spazzate o diretti. La tempistica nell'esecuzione dei colpi è importantissima, così come sfruttare i (rari) momenti in cui uno dei due simpatici ragazzotti ci volge le spalle per occuparsi dell'altro.

Il sistema di password adottato è purtroppo piuttosto scomodo. Non fosse altro per la lunghezza chilometrica dei codici…

Il gioco è strutturato lungo diversi livelli, ciascuno ambientato in un diverso paese del globo, come testimoniano gli sfondi, raffiguranti il monumento più noto di ogni nazione. Tra uno stage e il successivo, come detto, trovano spazio i minigiochi già presenti nell'originale. Si tratta di deviare una serie di palle impugnando una sorta di scudo, oppure di evitare le schegge di un certo numero di bombe che esplodono in sequenza, calciando via gli ordigni prima della deflagrazione. La grafica è di ottimo livello. Sui corpi dei personaggi fanno bella mostra di sé testoni enormi, adornati da improbabili basettoni, tagli di capelli afro e code di cavallo. Gli scenari di cui sopra risultano inoltre gradevoli, e la tavolozza di colori adoperata sembra prediligere toni accesi e vibranti.

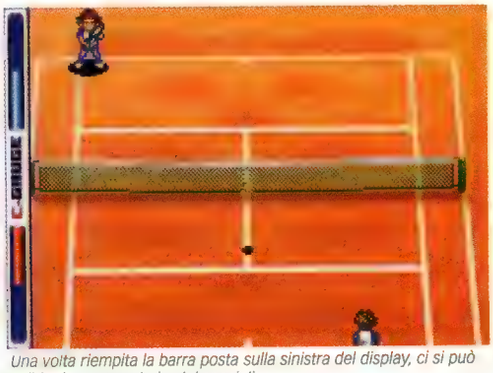
Unica pecca di rilievo di **International Karate Advance** è l'assenza di una modalità per due giocatori via link, che avrebbe esaltato lo spessore "strategico" dei combattimenti.
Difetto che, ad ogni modo, nulla toglie ad un titolo che fa dell'immediatezza l'ingrediente principale di un mix assolutamente magnetico. Provate a staccarvene, se ci riuscite…

Tennis no Oji-Sama

Publisher: Konami **Sviluppatore:** KCEJ

Contrariamente a quanto avviene sulle altre piattaforme ludiche, caratterizzate da un'endemica penuria di giochi di tennis, il GBA vanta nella propria line-up numerosi titoli dedicati allo sport di Agassi e della Kournikova. Una pattuglia di giochi, tutti dall'impostazione smaccatamente arcade, sulla quale si staglia, a sorpresa, un tie-in. No, non ci riferiamo a **Droopy's Tennis Open**, ma all'adattamento videoludico di un recente anime nipponico, *Tennis No Oji-Sama* ("Il principe del Tennis"). Lo stile grafico adottato (rigorosamente super-deformed) spinge ad accostamenti con il **Family Tennis Advance** di Namco. Rispetto a quest'ultimo (porting piuttosto fedele del vecchio **Smash Court** per PSone), il gioco Konami denota però una maggiore qualità cosmetica ed un gameplay più immediato e meno frustrante.

Selezionato il proprio giocatore tra i vari personaggi dell'anime disponibili, si affronta una serie di incontri intervallati da alcune sequenze di intermezzo di discreta fattura, nelle quali chi mastica un po' di giapponese potrà apprezzare i consigli dell'allenatore ed i dialoghi con i propri avversari. Le partite sono contrassegnate da scambi rapidi e colpi veloci, con i due tennisti dalla testa enorme impegnati in spettacolari tuffi per raggiungere in extremis la pallina o intenti a scagliare i loro super-tiri. Come in ogni titolo ispirato ad un cartone animato sportivo che si rispetti, anche **Tennis no Oji-Sama** non lesina fantascientifici colpi speciali (palline che si moltiplicano, che assumono traiettorie assurde, and so on), preceduti da animazioni palesemente mutuate dal genere cinematic soccer. Una barra orizzontale appare sullo schermo, mostrando il volto del giocatore, intento a lanciare il suo grido da battaglia, circondato da linee cinetiche.



Una volta riempita la barra posta sulla sinistra del display, ci si può esibire in spettacolari colpi speciali.

Il sistema di controllo, si diceva più permissivo di quello Namco, permette di orientare la direzione dei propri colpi con estrema semplicità. Gli unici problemi sorgono, a ben vedere, al momento della battuta quando si occupa la porzione superiore del campo. Una volta lanciata la pallina, infatti, questa scompare alla vista del giocatore, costringendolo a mandare a memoria il lasso di tempo da aspettare prima di "tentare" la battuta.

L'apparato grafico del gioco ne costituisce uno dei pregi migliori, tale da porlo una spanna al di sopra della concorrenza. Giocatori finemente animati corrono su campi estremamente puliti nei loro colori pastello, mentre le sequenze d'intermezzo mettono in risalto il piacevole character design proprio della serie a cartoni.
Al torneo principale, infine, **Tennis no Oji-Sama** affianca gli incontri di pratica (fruibili anche in doppio), e la modalità multiplayer, che consente ad un massimo di quattro giocatori di prender parte ad una gara.

Curato e godibile, il tennis Konami costituisce quanto di meglio il GBA abbia finora espresso in fatto di titoli tennistici. Caldamente consigliato a chi alle verdi praterie calciofile preferisce la nobile arte della racchetta, ed agli irriducibili nostalgici di Jenny la tennista…

NippOddities

Anche la softeca dell'Advance presenta, come si addice ad ogni console nipponica, un manipolo di titoli riconducibili alla sottobranca dei "videogame giapponesi assurdi". Giochi che, vuoi per le premesse o l'ambientazione, vuoi per il gameplay a dir poco ameno, costituiscono dei perfetti paradigmi di come il paese del Sol Levante si riveli terra fertile per impensabili (almeno agli occhi di noi occidentali) esperimenti in campo videoludico.
Che dire, ad esempio, di **Our Breeding Series: My Beetle?** Simulatore di crescita avente per protagonista uno scarafaggio, il titolo di MTO chiede al suo fruitore di allevare l'insetto, pulendogli alla bisogna il carapace e nutrendolo a dovere, per poi impiegarlo in gare di varia natura (le principali sono la corsa sul tronco ed una peculiare interpretazione del sumo), contro cervi volanti ed altri coleotteri assortiti.
Decisamente meno ripugnante è invece **Muscle Ranking** di Konami. Il protagonista (fascia bianca sulla fronte e perizoma da lottatore di sumo) deve accrescere la propria forza. Ma anziché affibbiargli ore ed ore di ascetiche meditazioni, i suoi maestri gli impongono esercizi legati a diversi sport. Il ragazzo dovrà pertanto esibirsi in spettacolari recuperi pallavolistici in tuffo, precisi calci di punizione e lanci a canestro (in entrambi i casi si devono centrare dei bersagli numerati), salti della cavallina e così via. Praticamente un punto di incontro tra i vecchi titoli multievento di una volta ed il film Shaolin Soccer di Stephen Chow (cfr. **SC** 94, pag.75).

Attraverso il menu delle opzioni è possibile perfino cambiare il tipo di sfondo delle varie schermate di selezione. Meglio i cuoricini o i gatti che corrono?!?

<Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

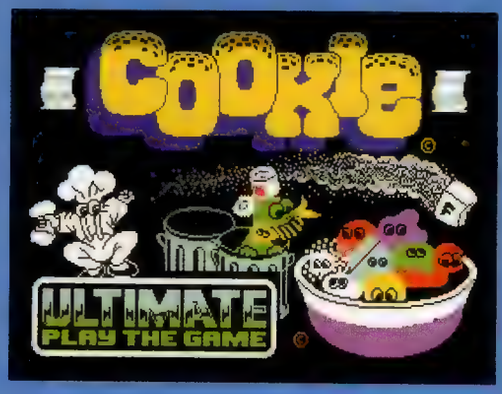
a cura di fabriziopedrazzini

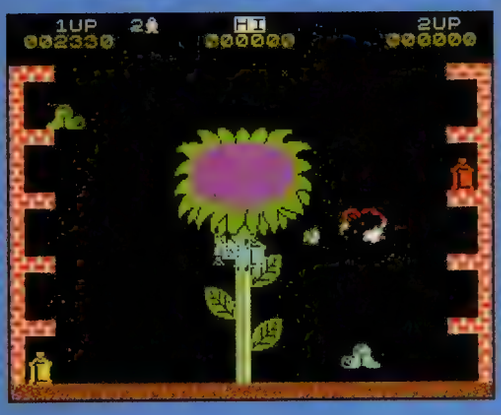
The Ultimate Rar(e)ity

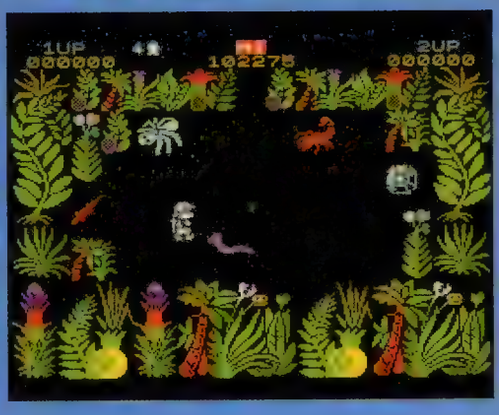
Negli ultimi mesi la battaglia per conquistare il mercato dei videogiochi si è fatta incandescente ed ha riservato un crescente numero di colpi di scena e di novità inaspettate: tra questi ci potrebbe essere anche un clamoroso divorzio tra la Nintendo e la sua second party più prestigiosa, la Rare. Anche se al momento esistono solo voci non confermate, di sicuro qualcosa bolle in pentola nonostante le smentite delle due società summenzionate. La Rare, parzialmente di proprietà della Nintendo, è responsabile di alcuni dei giochi più popolari usciti per Nintendo 64 (**Banjo Kazooie**, **Goldeneye**, **Perfect Dark**) e per SNES (**Donkey Kong Country**), ma nonostante sia arrivata agli onori della critica solo in questi ultimi anni, le suo origini affondano nella storia informatica inglese. Il tutto ebbe inizio con la sfrenata passione per l'informatica e l'elettronica di due fratelli, Christopher e Timothy Stamper; il primo, fresco diplomato in fisica ed elettronica cominciò a programmare su un vecchio RCA CDP1802 su cui elaborò i primi progetti su commissione, tra cui un software per la gestione di semafori. Nell'estate del 1980 venne assunto da una società distributrice di coin-op come addetto alle riparazioni. In breve tempo si mise a lavorare su modifiche che cambiavano anche radicalmente le schede ed uno dei suoi lavori fu convertire Space Invaders nel più moderno Galaxian. Contemporaneamente iniziò a programmare anche sul suo nuovo e fiammante Sinclair ZX80 e da quel momento capì che i videogiochi sarebbero stati il suo destino. Nel 1982 Chris, suo fratello Tim, Carol Ward (in seguito moglie di Chris) e l'amico di college John Latchbury, fondarono la Ashby Computers & Graphics con l'intento di programmare e distribuire giochi per home computer. Per finanziarsi continuarono a produrre nuovi kit di modifica alcuni dei quali raggiunsero anche le sale giochi americane. Con i soldi guadagnati distribuirono i primissimi titoli per Spectrum sotto l'etichetta Ultimate Play The Game, il braccio commerciale della AC&G: la società aveva come base l'edicola dei genitori ad Ashby De La Zouch, la loro cittadina natale, e coinvolse anche lo zio, trasferitosi in zona in cerca di lavoro. Il primo progetto richiese ben sei mesi di lavoro (un'enormità per l'epoca) durante i quali i debiti accumulati si fecero sempre più pesanti: l'uscita del gioco fece comunque dimenticare ben presto i brutti momenti passati. **JetPac**, distribuito nel 1983 su cassetta al prezzo di 5.50 sterline, vendette oltre 330.000 esemplari portando ben 1.8 milioni di sterline nelle casse della piccola società a conduzione pressoché familiare. Il gioco si dimostrò semplice ma nel contempo estremamente ben realizzato: nei panni di un astronauta dotato di jetpac e pistola laser, il giocatore deve prima ricostruire la sua nave e poi, una volta assemblati i tre pezzi, rifornirla di carburante per fuggire dal pianeta alieno in cui era rimasto intrappolato. Il gioco fu acclamato sia dai giornali dell'epoca sia dai videogiocatori che lo giudicarono straordinariamente immediato e graficamente stupendo. Nei mesi successivi, la Ultimate mise sul mercato altri tre titoli sui quali la società aveva lavorato nei ritagli di tempo durante i sei mesi dedicati a **JetPac**: tutti furono anch'essi applauditi da critica e pubblico e nonostante non fossero riusciti a bissare le vendite del primo, contribuirono a far fiorire le fortune economiche della nascente società. Gran parte dell'eccezionalità dei titoli derivava dal fatto che tutta la line-up della Ultimate venne programmata in linguaggio macchina che permetteva di sfruttare a fondo le potenzialità del processore mentre gran parte dei giochi della concorrenza venivano programmati nel più limitato linguaggio BASIC. L'utilizzo del linguaggio macchina permetteva di avere un codice molto snello che dava la possibilità di utilizzare questi giochi anche con il modello base dello Spectrum dotato di soli 16KB mentre i prodotti della concorrenza dovevano necessariamente sfruttare molta più memoria nonostante avessero una grafica ben più scarna. I tre titoli di cui abbiamo già dato un accenno furono **Pssst**, **Trans Am** e **Cookie**: tutti si rivelarono molto più semplici in fatto di game design rispetto a **JetPac** ma si fecero notare grazie alla grafica sopra la media e, nel caso di **Trans Am**, ad una notevole vastità del campo di gioco. In **Pssst**, il giocatore controllava un robot giardiniere il cui compito era quello di proteggere un fiore dall'attacco degli insetti: questi ultimi potevano essere uccisi solo con uno spray apposito corrispondente al colore del parassita. Il gioco non era altro che uno sparatutto un po' atipico che necessitava di una notevole coordinazione occhio/mano soprattutto se giocato con la tastiera (tre tasti per le tre armi più quattro tasti per il movimento rendevano il gioco una sorta di incubo per coloro che non avevano la famigerata interfaccia per joystick). Ancora più complesso nel controllo si rivelò **Cookie**, una sorta di clone di Robotron in cui si doveva impersonare un cuoco alle prese con una moltitudine di ingredienti impazziti. La difficoltà del gioco, molto alta rispetto agli altri tre, ne limitò la diffusione sul mercato.

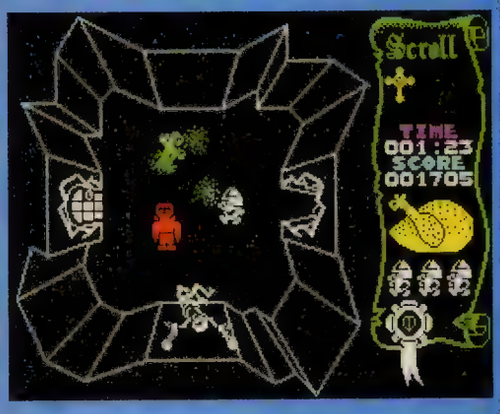
Ultimo titolo del lotto iniziale fu **Trans Am**, un gioco di guida che aveva una eccezionale particolarità: il campo di gioco era grande seicento volte lo schermo del televisore! Per il resto ci si trovava di fronte ad un semplice gioco di guida il cui scopo era attraversare gli Stati Uniti da costa a costa alla ricerca di otto coppe, fermandosi di tanto in tanto per i rifornimenti la cui pianificazione era assolutamente necessaria per sopravvivere.

Dopo questo iniziale successo che permise di accumulare una buona scorta di denaro, la società iniziò ad allargare i propri orizzonti ed a puntare verso nuovi obiettivi. Il team di programmatori fu notevolmente espanso per venire incontro alle tante esigenze di una società in piena crescita e che necessitava sia di conversioni per altri sistemi (BBC, Commodore VIC-20 e 64, MSX), sia di nuovi e più ambiziosi titoli che potessero sfruttare al massimo l'hardware dello Spectrum. L'allargamento dello staff fu evidente nel 1984, il vero e proprio anno della svolta, durante il quale la Ultimate inondò il mercato di parecchi prodotti tutti di qualità molto elevata. Oltre alle molte conversioni per sistemi che si dividevano le quote minori del mercato, la società si concentrò sempre di più sullo Spectrum mentre contemporaneamente cercava di sfruttare lo strepitoso successo del Commodore 64 affidandosi a programmatori freelancer che avevano dimostrato la loro capacità con il sistema. Il lavoro sempre più approfondito dei team interni dediti allo Spectrum permise alla società di iniziare a commercializzare titoli ben più ricchi graficamente e ben più vasti e complessi in termini di giocabilità che potevano essere giocati solo dai possessori di uno Spectrum con 48KB di RAM. Il primo tra questi fu **Lunar Jetman**, seguito di **JetPac** che introduceva una moltitudine di novità nell'azione di gioco che si arricchiva inoltre di una grafica a scorrimento orizzontale. L'azione era divisa in molteplici fasi durante le quali era necessario comandare il fido jetpac o in alternativa un moon rover; quest'ultimo era resistente agli attacchi dei nemici ma purtroppo vulnerabile alle buche che ricoprono il terreno di gioco e che il nostro fido astronauta doveva superare costruendovi sopra dei ponti. Scopo ultimo era quello di trasportare una bomba presso la base missilistica aliena per scongiurare la minaccia di un attacco alla Terra. Pur essendo estremamente difficile, al limite del frustrante, **Lunar Jetman** conquistò i critici per la grafica molto dettagliata e si dimostrò un successo notevole: nulla però al confronto









dei titoli che lo seguirono e che consacrarono definitivamente la Ultimate nell'Olimpo degli sviluppatori. Poche settimane dopo, giunse difatti sul mercato **Atic Atac**, il primo arcade-adventure della società di Ashby De La Zouch che si dimostrò sotto tutti i punti di vista rivoluzionario. Il protagonista si ritrova imprigionato in un castello spiritato e deve cercare di riaprire la porta principale per fuggire: per fare ciò il giocatore deve esplorare il castello, disposto su ben cinque piani, alla ricerca dei tre pezzi della chiave d'oro. Caratteristica molto interessante era la possibilità di scegliere chi controllare tra tre diversi personaggi, ognuno dei quali dotato di capacità differenti in grado di rendere completamente diverso lo scorrere del gioco. Tra queste la più importante era di sicuro la capacità di utilizzare dei passaggi segreti specifici, orologi a pendolo, librerie o barili che invece erano inutilizzabili dagli altri. I nemici che infestano il castello potevano poi essere fermati solo ed esclusivamente con specifiche armi anch'esse sparse per l'edificio e senza le quali era impossibile completare il gioco al 100%. Il culmine della popolarità venne raggiunto nella seconda metà del 1984 grazie all'uscita di **Sabre Wulf**, il primo titolo avente come protagonista SabreMan; questo arrivò sul mercato nel luglio di quell'anno e, nonostante il prezzo aumentato (per coprire i crescenti costi di sviluppo e le inevitabili perdite dovute al crescente fenomeno della pirateria), scalò rapidamente le classifiche di vendita superando il tetto del milione di copie vendute, traguardo decisamente impressionante in particolare se si considera che il software era prodotto per un sistema come lo Spectrum che non aveva avuto alcun successo fuori dall'Europa. Come nel precedente **Atic Atac**, anche in questo caso il giocatore si ritrova a cercare in un vasto campo di gioco (256 schermi diversi) i quattro pezzi di un amuleto che poi doveva essere riposto in una apposita locazione. Oltre ai classici nemici, molti dei quali indistruttibili, il gioco propone anche una gran varietà di oggetti da raccogliere, tra cui diversi tipi di orchidea ognuna delle quali, a seconda del colore, ha una diversa caratteristica: alcune positive (maggiore velocità del personaggio, invincibilità momentanea ecc.) ed altre negative (comandi invertiti ecc.). Terminando il gioco ci si ritrova ad assistere al trailer del seguito, il cui protagonista sarebbe stato ancora una volta SabreMan: **Underwurlde**. In questa seconda parte della saga, lo schema di gioco cambia radicalmente e si trasforma in un platform estremamente difficile dotato di alcuni elementi presi dai giochi precedenti. Anche in questo caso si deve raccogliere una moltitudine di oggetti diversi nell'ennesima vasta area di gioco. La più interessante caratteristica del gioco è quella di introdurre nemici che non uccidono ma si limitano a scaraventare lontano il protagonista costretto in questo modo a ripercorrere parte del suo cammino o a morire in caso di cadute da piani molto alti: la difficoltà media del gioco si rivelò però estremamente elevata e questo non rese particolarmente popolare il titolo nonostante fosse solo il prologo di una trilogia. Alla conclusione del gioco, a seconda del guardiano che veniva ucciso, si poteva difatti assistere a tre finali diversi ognuno dei quali puntava ad un diverso episodio successivo: **Knight Lore**, **Pentagram** e **Mire Mare**. Il primo di questi tre seguiti fu distribuito solo poche settimane dopo **Underwurlde** e rappresentò l'ennesimo miglioramento qualitativo rispetto ai precedenti grazie all'utilizzo di un engine grafico innovativo che, per la prima volta, introduceva su un home computer una grafica pseudo tridimensionale con prospettiva isometrica. Questo motore grafico, chiamato Filmation, rappresentò all'epoca quello che l'avvento della vera grafica 3D avrebbe rappresentato anni dopo: una vera rivoluzione che ispirò una moltitudine di titoli. La meccanica di gioco non particolarmente originale (la solita ricerca di oggetti da portare in questo caso al mago del castello) fu rapidamente dimenticata grazie alla beltà grafica ed ai molti tocchi originali che rendevano il gioco più elaborato ma nel contempo estremamente comprensibile. Il fenomenale engine Filmation venne in seguito utilizzato anche per lo stupendo **Alien 8**, una sorta di **Knight Lore** ambientato in un'astronave e migliorato in complessità e meccanica di gioco, e per altri giochi che si rivelarono comunque inferiori. Ma soprattutto il Filmation venne clonato da decine di altri programmatori che però mai riuscirono ad elaborare giochi di pari livello (se escludiamo lo stupefacente **Head Over Heels**).

Al culmine del successo, verso la fine del 1985, i fratelli Stamper si resero conto che il mercato dei computer ad 8bit cominciava a non rendere più come una volta: dopo una veloce analisi della situazione del mercato, ottennero dalla Nintendo un kit di sviluppo per il sempre più popolare NES/Famicom ed a sorpresa vendettero ad una delle maggiori software house britanniche, la US Gold, i diritti di sfruttamento sul marchio Ultimate Play The Game. I successivi titoli prodotti con questo marchio vennero programmati in-house dai nuovi proprietari che non riuscirono a mantenere sufficientemente alti gli standard qualitativi associati in precedenza al marchio. **Pentagram**, penultimo titolo previsto nella saga di SabreMan, fu uno dei pochi ad ottenere critiche positive pur deludendo i molti fan della serie: il gioco in sé era più che decente e spremeva l'engine grafico al massimo, ma mancava dei tanti tocchi di classe ed originalità che da sempre avevano contraddistinto i giochi dei fratelli Stamper. Le vendite del titolo si rivelarono inoltre decisamente deludenti e questo fece prendere la decisione di sospendere lo sviluppo del capitolo conclusivo della serie, quel **Mire Mare** a cui puntava la terza ed ultima uscita di **Underwurlde**. Il marchio scomparve definitivamente alla fine del 1987 dopo che gli ultimi tre titoli prodotti, **Cyberun**, **Martianoids** e **Bubbler** vennero quasi unanimemente stroncati dalla critica.

La triste fine della prestigiosa etichetta fece però da contraltare alla quasi contemporanea nascita della Rare Ltd., la nuova società che i fratelli Stamper avevano fondato pochi mesi prima. La gran moltitudine e varietà di giochi prodotti per NES, tra cui quel **Solar Jetman** che fu inizialmente concepito per Spectrum, fece aumentare l'interesse della Nintendo per la rinnovata società inglese a tal punto che all'inizio degli anni novanta i giapponesi decisero di investire su di essa acquisendone oltre il 40% del pacchetto azionario allo scopo di farne uno degli sviluppatori di punta per il Super Nintendo ed per il successivo Project Reality (nome in codice del Nintendo 64).

La maestria ed inventiva dei programmatori inglesi unita ai mezzi economici e tecnologici forniti dai giapponesi costituirono così quella miscela ideale da cui si originarono alcuni dei massimi capolavori nel campo dei platform games 2D e 3D. Una miscela che però, dopo i tanti immancabili successi, rischia di scomparire... che sia solo l'inizio di una nuova svolta nella vita dei fratelli Stamper?

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

INTRO - The Golden Age of Videogames – Vol. 1 -

"**Per me si va ne la città dolente,**
per me si va ne l'etterno dolore,
per me si va tra la perduta gente"
Divina Commedia, Inferno, Atto III,
presumibilmente in riferimento
all'entrata di una sala giochi

Il fascino della realtà è che ognuno può interpretarla come preferisce. Durante i sintetici anni '80, mentre il mondo dei VG si riprendeva dal temibile crash dell'83, la sala giochi rappresentò uno degli esempi più eclatanti di questa "realtà antipodicamente percepita". Da una parte, fuori dalla sala giochi, si schieravano i plotoni del popolo adulto, saggezza in pugno e ferma convinzione che l'arcade fosse il luogo primo della perdizione giovanile. Dall'altra, all'interno della sala giochi, vegetavano i drappelli del popolo digitale, joystick in pugno e ferma coscienza del fatto che d'accordo, il fumo e la malavita, la droga e l'improduttività, ma qui dentro si sta compiendo l'epoca d'oro dei videogames, e tutto il resto non conta, e chi non comprende non conta, e chi non ha gettoni non conta. E poi devo finire il livello, andiamo…

Questo mese **TFP** vuole versare un tributo proprio al popolo digitale di quegli anni. E per farlo dedica il suo spazio a 4 ricordi targati '83, '84, '85 e '86. In pratica un fiume di gettoni sacrificati al Dio Slot. Ma non è questo il luogo per la nostalgia sterile. **TFP** è un campo di gioco, ma solo per la nostalgia praticata con cognizione di causa. Ed è per questo che v'invita anche questo mese a versare in degno modo le vostre lacrime, magari cercando di riflettere sulla semplice, ma essenziale, domanda del mese: chi ha spento le luci della sala giochi?

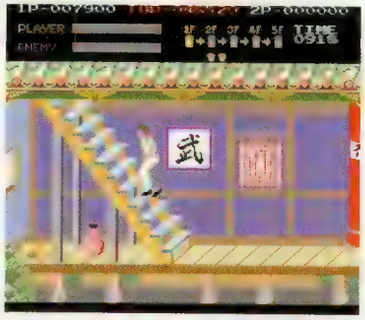
Kung Fu Master

La storia del beat'em up a scorrimento, osservata a 18 anni dagli esordi, lascia sulle papille un inevitabile sapore di pannacotta dolceamara. Sorto per merito di **Kung Fu Master** di Irem nel 1984, il genere ha vissuto il suo principale punto evolutivo nel periodo arcade/16-bit, grazie a titoli quali **Double Dragon**, **Final Fight** o **Bare Knuckle**, per poi arrendersi al passaggio al poligonale ammettendo la sua congenita (?) carenza di spunti d'innovazione. Oggi torniamo a **Kung Fu Master** e scopriamo che, nonostante gli anni trascorsi, è ancora lui uno degli esponenti più maestosi del genere. Il motivo? Forse perché la forza del beat'em up a scorrimento era proprio nel concept di base. E **KFM**, e chi ha giocato può testimoniarlo, rappresenta senza dubbio la forma più archetipica di questo concept…

Nel 1984 le premesse narrative non interessavano a nessuno. Una schermata animata poteva anche informarci del fatto che X avesse rapito Silvia, girlfriend di Thomas, ma a noi importava solo sapere che avremmo dovuto percorrere 5 piani di un edificio, ognuno popolato di avversari minori, raggiungere il boss di ogni piano, lasciarlo affogare nel suo sangue e procedere al piano superiore. Questo è quello che volevamo. Ma non era solo una questione di purezza strutturale, il vecchio **Kung Fu Master**. L'opera Irem era infatti basica anche nella tecnica di combattimento. In **KFM** si potevano eseguire solo le precise azioni che definiscono il genere stesso: camminare, saltare, abbassarsi, calcio e pugno. Nient'altro. Ed era anche per questo che **Kung Fu Master** era un perfetto incontro tra logica e poesia. Logica perché ad ogni avversario corrispondeva una precisa mossa da eseguire ad una precisa altezza. Poesia perché per potenziare lo spettacolo visivo (e lo score) il giocatore era libero di scegliere colpi o tempi di azione meno banali, meno ordinari, più scenografici. Avremo perso decine di vite per eliminare coppie di attentatori con un calcio volante sul posto. Avremo consumato barre intere di energia per alternare calcio e pugno contro una raffica di avversari provenienti dalle due direzioni. Perché **KFM**, inutile vergognarsi, si giocava anche fuori dallo schermo, nel pieno di un coinvolgimento fisico totale. Non solo mano sinistra sul joystick e due dita sui pulsanti, ma spalle, testa e braccia che accompagnavano l'azione, al ritmo di quel jazz scandito dagli impatti, mentre l'istinto ci suggeriva, soffocato dal buon senso, di ripetere a voce alta le urla marziali che prorompevano dalle casse. Era la vetta suprema del cool, il vecchio Thomas, con le sue animazioni plastiche, in grado di comunicare potenza atletica in pochi frames, e con quel suo incedere marziale, che solo a comparire su schermo un avversario avrebbe perso mezza barra energetica per il terrore…

Kung Fu Master è stato, nella mia memoria, uno dei pochi videogiochi in grado di trascendere il ricordo per diventare sensazione. Oggi, a così tanti anni di distanza, tutto è più chiaro. Era quella la sensazione del beat'em up a scorrimento, nitida, purissima. Una sensazione che avrei rivissuto con altri classici, ma che solo nell'opera Irem aveva trovato la sua espressione più archetipica. Un motivo molto semplice per capire perché, dopo 18 anni dagli esordi, l'opera Irem rimane uno degli esponenti più maestosi del suo genere in estinzione…

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1984**
Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Beat'em up a scorrimento**



The Speed Rumbler
(Rush & Crash)

Esiste una ragione estremamente semplice per la quale **The Speed Rumbler** è un'opera massiccia. Perché 3 dei motivi principali di ludogodimento sono la distruzione, la velocità ed il potenziamento. E perché **The Speed Rumbler** sapeva sintetizzare tutti questi elementi con una fluidità fuori dall'ordinario. La formula seguita da Capcom per la sua opera sorprende ancora oggi per la linearità del concept di base, esprimibile graficamente in questi termini: A ➡ ? ➡ B. Dove "A" è il punto di partenza della nostra auto armata, "B" è il punto d'arrivo della nostra auto armata e "?" è tutto ciò che succede nel frattempo. Mentre affondo il joystick in una direzione, con l'aderenza degli pneumatici che si piega inevitabilmente allo sterrato, intorno a me prende forma qualcosa di assimilabile all'inferno. Le auto nemiche mi sparano addosso, mi tallonano, mi speronano, lanciandomi fuori traiettoria e costringendomi negli angoli, scaraventandomi contro barili esplosivi o altri mezzi nemici in attesa. Postazioni di fuoco fisse mi inquadrano da lontano, aggiustando sadicamente la mira, mentre carovane di mezzi corazzati mi bloccano la strada facendomi ombra. L'anno era il 1986, e **The Speed Rumbler** contribuiva a ridefinire il concetto di guida su schermo. Non più lunghi rettilinei su cui lanciarsi in velocità, limitando gli input di guida allo spostamento laterale, ma un percorso contorto, ostico, eclettico, nel quale percorrere sezioni verticali od orizzontali, avanzando o retrocedendo, accelerando o sostando in zone tranquille da cui crivellare le postazioni nemiche. Sfavoriti al principio da una vettura con poca potenza di fuoco e scarso controllo, l'unica via per la sopravvivenza era la fuga. Squadroni di mezzi nemici si lanciavano al nostro inseguimento, scaricando proiettili sulla nostra carrozzeria, mentre noi evitavamo gli ostacoli sul terreno ed il tiro dei cecchini, investendo avversari a piedi o linee di barili. Uno scarto sulla destra e l'intera mandria di inseguitori andava fuori traiettoria, scodando paurosamente mentre cercava di rimettersi in scia. Poi la svolta: un colpo di mitragliatrice su una delle apposite gabbie ed il power-up compariva su strada, pronto a farsi afferrare con la solita manovra in derapata. Potenziare la mitragliatrice, il controllo o la velocità ci apriva nuove possibilità per affrontare i mezzi nemici, stavolta ad armi pari, mentre i boost di energia ci permettevano di evitare il temibile incendio della nostra auto, che avrebbe potuto significare il Game Over. In quest'ultimo caso la soluzione era solo una: lanciarsi fuori dall'abitacolo e proseguire a piedi, in attesa che un nostro mezzo scaricasse nelle vicinanze una nuova auto su cui montare. Ma mai resistere agli assalti nemici era stato più arduo in un videogioco. E forse era quello un altro dei punti di forza di **TSR**. La difficoltà animale e la sensazione di esplosione incombente. Quello che rendeva **The Speed Rumbler** un gioco adatto solo agli ostinati e ai violenti. Ma non sono forse queste due qualità del vero videogiocatore?

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1986**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Guida**

Jail Break

Per i giocatori affascinati dalla violenza militaresca di **Commando**, **Jail Break** rappresentò una godibile rivisitazione in chiave laterale (nel senso della visuale) e cittadina (nel senso dell'ambientazione) del titolo Capcom. La città è sotto la minaccia di bande di criminali, in seguito all'evasione di massa dal carcere locale, e le autorità, piuttosto che allertare come opportuno l'esercito, decidono di inviare un poliziotto solitario a ripristinare l'ordine. Ed è questo il fascino dei videogiochi violenti: che non c'è nulla da spiegare. Una moneta nel cassone, una soffiata alla cenere sulla console, quindi un colpo al tasto 1P e via, a crivellare gente. In **Jail Break** si avanza da sinistra a destra perché è giusto che sia così, si salvano cittadini in pericolo per guadagnare nuove armi, e si usano queste ultime non solo per diletto (crivellare gente, per l'appunto), ma anche per necessità formale. Una pistola per grovierare i criminali su strada, un bazooka per far saltare mezzi corazzati e barili, un lanciagranate perché il cecchino su quella finestra dovrà pur smetterla di giocare al cecchino proprio con noi. Da quella finestra. Proprio con noi. Maledetto cecchino. **Jail Break** si distendeva così su schermo, naturale come una partita perfetta di **Tetris**, in un susseguirsi di morti violente che se Konami avesse pubblicato il gioco nel 2002 oggi saremmo in tribunale, e di effetti sonori che, riaffiora il ricordo, chiunque abbia giocato a lungo su queste strade non potrà dimenticare. Ma l'opera Konami era soprattutto la chiara sensazione di essere in costante pericolo di vita. Il terrore di ritrovarsi esanimi sul selciato al primo impatto con un corpo estraneo, mentre avanzi di galera affollavano le location intorno a noi e le pallottole, lente e maligne, fischiavano a pochi centimetri dal nostro cappello. Ma anche la certezza che è vero, il pericolo è il nostro mestiere (sullo schermo), ma esiste comunque una giustizia divina, non dubitate. Perché dei buoni riflessi (anni di sala giochi saranno serviti a qualcosa) potevano permetterci di dribblare un candelotto di dinamite che parabolava verso di noi. Perché la degna conoscenza dei livelli (anni di **Jail Break** saranno serviti a qualcosa) potevano garantire un appostamento ragionato che permettesse al piedipiatti di raggiungere la pensione. E così via. E così sparando. E così schivando…
Strutturalmente essenziale, ripetitivo sul lungo termine, **Jail Break** sembrava ignorare con vago sbattimento i suoi limiti d'impostazione, preoccupandosi solo di fornire spunti di divertimento dal suo nucleo centrale. E forse la verità era una sola: che **Jail Break** non aveva necessità di essere altro che quello che era. Perché il fascino dei videogiochi violenti, alla fine, è solo questo: ovvero che non c'è proprio nulla da spiegare…

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1985**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shooter 2D**

Bank Panic

In principio fu il videogioco essenziale. Era quello il tempo nel quale nel cuore del videogame battevano meccaniche semplici ed intuitive, in grado di essere assimilate in un tempo oscillante tra i 10 e i 60 secondi. In seguito, terminati gli anni della prima sperimentazione, venne il tempo del videogioco complesso. Fu in quel periodo, per inevitabile volontà di contraddizione, che sorse uno dei luoghi comuni più radicati della storia: "Non c'è videogioco più divertente di un videogioco semplice". Era all'incirca il periodo di **Bank Panic**, ed il titolo Sega, vero e proprio inno alla semplicità, costrinse molti a riconoscere che alcune volte i luoghi comuni nascondono un fondo di verità…

Bank Panic rappresentò per il videogioco il punto d'incontro tra le macchinette testa-riflessi da Luna Park e la filmografia western anni '70. Vestiti i panni del cowboy, il giocatore era chiamato a sorvegliare le porte d'accesso di una banca del Far West, con l'obiettivo di sventare le incursioni degli invadenti criminali. A sua disposizione solo 5 basici input: le direzioni sinistra e destra, con le quali spostare la visuale tra le 12 porte della banca, e 3 pulsanti, ognuno delegato a fare fuoco su una delle 3 porte presenti su schermo. Opportuni indicatori di prossimità nella sezione superiore mostravano l'arrivo delle persone dietro le porte. Piccoli simboli di dollaro indicavano le casse nelle quali era stato effettuato almeno un versamento. Proprio perché l'obiettivo ultimo di **Bank Panic** era il più capitalistico concepibile: permettere che gli onesti cittadini versassero agli sportelli il proprio sacco di denaro (opulento Far West?), evitando al contempo che il proprio cowboy venisse crivellato da eventuali rapinatori in visita. Tutto rispondeva ad un semplice criterio di visione/reazione: si apre la porta, se dietro compare un comune cittadino non ucciderlo, se dietro compare un malvivente stendilo. Incontestabile. Ma la formula di base, come naturale, era arricchita da numerose variabili. Dietro le porte facevano così la loro comparsa ragazzi a cui far saltare i cappelli (fuoco a raffica), semplici cittadini con in mano bombe da far saltare con attenzione (fuoco singolo), banditi che spintonavano via giovani donzelle puntando sul fattore sorpresa (fuoco misurato) o altre amenità. Senza contare gli score bonus, calcolati secondo la propria abilità in duello. Perché un malvivente poteva essere mandato subito al tappeto, questo è certo, ma aspettare che estraesse le pistole (come l'etica del Far West insegna) permetteva naturalmente di accumulare prestigio. Oltre che decimi di secondo di "tempo duello" da convertire in ottimi punti…

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1983**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **First Person Shooter arcaico**

Bank Panic è un gioco che, nel suo piccolo, ha da offrire i piaceri più profondi dello Zero Ludico. Basico come **Tetris**, progressivo come **Space Invaders**, immersivo come **Pacman**, il gioco Sega reclama un posto tra le opere classiche della storia del videogioco. Ed un'opera classica, per ogni videogiocatore che si rispetti, è un'opera da provare almeno una volta nella vita. Non è un invito. È un obbligo morale…

OUTRO - Il Fumo & il Gettone: Cronache dall'era della Sala Giochi -

"Me li cambia, per favore?"…

Il ciccione seduto dall'altra parte della cassa mi fissa indolente con le palpebre a mezza altezza. Ha appena richiuso il cassetto di fronte a lui e forse un'ingerenza di questo tipo nella sua routine lavorativa è un affronto che non dovevo permettermi. Ma non mi scompongo. La banconota da cinquemila penzola umida dalla mia mano destra, ferma come la morte, mentre impassibile intimo cineticamente al ciccione di fare quello che deve fare. Qualche secondo di silenzio, poi il tizio reagisce: afferra la banconota, apre il cassetto, la butta dentro, quindi, con gesto tra il disinvolto ed il lussurioso, affonda la mano nel mucchio di gettoni. È il delirio. Il tintinnio violento scatena un sussulto negli avventori della sala giochi. Alcuni si voltano. Altri si abbandonano ad una smorfia che sembra voler dire 'non si ostenta così il potere, Gran Bastardo!'. Ma quando il ciccione mi versa i gettoni sul marmo non lo guardo neanche. Li raccolgo uno ad uno, poi li lascio cadere in tasca a manciate da quattro, per far capire a tutti che il ragazzo, qui, ha appena cambiato cinquecartecinque, mica spiccioli. È a quel punto che mi giro di centottanta (alla Sergio Leone) e davanti a me si apre imperiosa la lunga fila di cassoni. Sono tutti miei, mi suggerisce un breve istinto di onnipotenza. Il fondo del corridoio è lontano, quasi buio. Riesco a vederlo a stento, affondato com'è nel cumulonembo di fumo stagnante. E allora punto verso il fondo. Il grumo di gettoni che ho in tasca produce un suono di raccapricciante godimento. Alcuni giocatori buttano un occhio verso di me ed io, mentre passo in rassegna i cabinati, lento e superbo, li guardo tutti, quegli sfigati, uno ad uno, con l'arroganza di chi ha cambiato cinquecartecinque. Mica spiccioli. Un vecchio amico mi saluta dalla destra. Contraccambio con un sorriso superiore a mezza bocca. Uno strano tizio mi scruta con attenzione, cercando di intuire la mia attitudine al gioco e la quantità lorda di ricchezza nelle mie tasche. Ingrugno il volto. So che se mi vedesse debole me lo ritroverei addosso nel giro di pochi minuti, ostinato a chiedermi se voglio che mi superi il boss del primo livello. Li odio questi parassiti. Un altro tizio vegeta in un angolo. Ha la faccia dello spacciatore. Lo fisso a lungo perché amo il pericolo. E poi ho in tasca gettoni per cinquecartecinque (mica spiccioli), e non mi fa paura. Quando raggiungo la quasifine del corridoio gli sguardi sono tutti su di me. Sono nel punto in cui vegetano gli ultimi cassoni classici ed iniziano i cabinati speciali. Quelli custom. Quelli costosi. Quelli, per dirla chiara, per gente cazzuta. Mi basta solo un passo. Allora aspetto che tutti guardino me, e poi vado. Eccomi, sono dentro. Sono entrato nella zona sacra dei giocatori superbi, laddove il gettone viene speso con classe, con sprezzo, quasi come un tavolo High Limit di Las Vegas, quasi come un assegno firmato in bianco. E il popolo, lo sento nel brusio, mi riconosce questo coraggio. Tra pochi minuti saranno tutti dietro di me, a scrutare le mie evoluzioni su schermo. E io, intanto, scaldo le falangi…

Interno. Giorno. Sedici anni dopo…

Mentre scrivo di vecchi eventi seduto obesamente al mio PC, penso che tanti anni fa sognavamo un futuro splendido per il videogioco. Annebbiati padanamente all'interno di una sala giochi, guardavamo quei cassoni sbrecciati e pensavamo che sì, un giorno avremmo avuto giochi come quelli nelle nostre case. Poi abusavamo della nostra fantasia, perché sognare non costa niente, e immaginavamo mondi 3D, supporti micro-digitali e periferiche hi-tech così avanzate da non rimpiangere la sala giochi. E mentre qualche personaggio di raro lerciume ci passava accanto, pensavamo anche a come sarebbe stato bello uscire da quella fogna, incontrarsi a casa propria con i propri camerati di doppio, non dover subire i tormenti noiosi degli scroccatori del videogioco, non dover respirare fumo di sigarette mentre si giocava su cassoni inondati di cenere e lattine. Ed ora eccomi qui. Qualcosa come 16 anni dopo. Mi guardo intorno e non solo vedo tutto quello che avevamo sognato negli '80, ma persino più di quanto potessimo immaginare. Sì, sono lontani gli anni della sala giochi, ma sembra che i nostri sogni, come di solito succede solo nei film, si siano davvero completamente realizzati. Che meraviglia. Sì, che meraviglia… Ma allora perché quegli anni mi mancano così tanto?

Next Month & The Golden Age of Videogames – Vol. 2

Il prossimo mese **TFP** staziona immobile fuori dalla sala giochi come solo un Primo Motore. Parcheggiato in doppia fila, con i finestrini aperti, il piumino, le Timberland ed i Duran Duran a tutto volume, attende negli anni '80 per indagare su altri 4 titoli dell'epoca. Nel prossimo numero si parlerà di bombe da raccogliere, di calcio ad 11, di esploratori scalatori e di mostri demolitori di città. Mancare all'appuntamento potrebbe pregiudicare il prosieguo della vostra esistenza. Lo dico per voi. Ma con questo consiglio **TFP** vi saluta, ancora con il gettone in mano ed un po' di fumo cattivo in gola. E ovviamente con la classica domanda del mese in tasca: chi ha spento le luci della sala giochi?

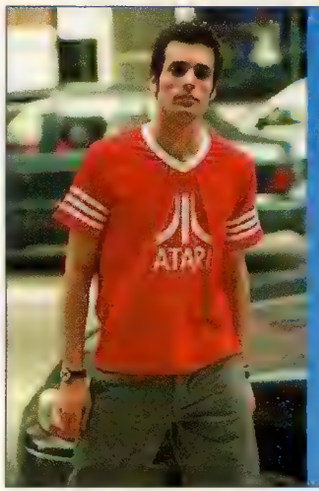
INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittanti@libero.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?



SEPTEMBER

Matteo "mbf" Bittanti è docente di "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), "Storia & Critica del Cinema" presso l'Istituto Superiore di Comunicazione di Milano (www.isc.it) e "Analisi dei Testi Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it). È ricercatore presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (www.iulm.it). Si definisce giocatore tecnofilo con a tempo pieno e appassionato lettore di epistole elettroniche deliranti.

®umori

Analog Sistem
Acid phase
Spiritual Project
Noise Tool
Kyoto Protocol

Strange morning in decembe
Emanuel Top
The prophecy
K-Traxx
Kay Lab

I rumori del mese sono stati suggeriti da **marco** [neon_raiden@libero.it]

missive**attack** [già mbf**mail**]

Subject: splendido, acceso, fertilissimo...
Date: Mon, 08 Jul 2002 18:45:23 +0000
From: "akane tachibana" <darkness_heir@hotmail.com>
To:mbittanti@libero.it

Nella sua risposta a Massimo, il buon Nemesis Divina menziona lo "splendido, acceso, fertilissimo" combattimento di cui ogni giorno, noi individui "non massificati" siamo protagonisti. C'è una cosa, però, che non viene menzionata. Le vittime.
Dunque, era l'estate del 1998. Mi è capitata una cosa che spero di riuscire a descrivere tramite delle parole. 75 e 36. Dato che le parole sono un mezzo difficile da padroneggiare, cominciamo con dei numeri. 75 ore e 36 minuti, più una manciata di secondi. Il tempo che ho impiegato a sviscerare **Final Fantasy VII**. All'inizio sembrava un gioco "normalmente eccezionale": la grafica, la musica, il gameplay, la trama, i personaggi... In quel mondo ho trascorso 75 ore stupende. E mi sono reso conto che era qualcosa di più di uno stupendo prodotto "ricreativo". Era qualcosa che mi ha toccato nel più recondito strato della mia coscienza. E ho cominciato a chiedermi una cosa. Ma poi, cosa sono 75 ore e 36 minuti nella mia vita? Niente. Poco più di tre giorni. Se conto le ore che mi sono lasciato alle spalle da quando sono nato, o quelle che ho passato a scuola, o al lavoro, o solo quelle in cui ho dormito... Non sono proprio una piccamarra in confronto alla durata della mia vita. Dicevo, mi sono chiesto una cosa.
Anzitutto,il fatto che prima del capolavoro Square non avevo giocato che titoli mediocri (**Resident Evil 2** a parte) mi ha spinto a riflettere. Il mio concetto di "attività videoludica" era cambiato. Da quel giorno in poi ero deciso a non accontentarmi di ciarpame dalla copertina attraente. Avrei scelto solo il meglio. Perché la vera "attività videoludica" è un'appagante escursione in un mondo a parte, non il mero rincoglionimento tratto dalla reiterazione di sessioni con prodotti che vengono chiamati "divertenti" solo alla luce della loro natura videoludica.
E poi...
La considerazione, che in seguito è mutata in domanda. Divertirsi davvero: giocare il meglio=vivere il meglio:...
Aspetta. Si diceva, "...=vivere il meglio:..." X. No, dai che è facile. Divertirsi davvero:giocare il meglio=vivere il meglio: X.
X?
Cacchio...
Due anni trascorsero da quella considerazione. Due anni in cui dentro me, inconsciamente, ho coltivato la domanda. A cosa equivale quella fucking X? Due anni trascorsero, si diceva, e giunse l'inverno del 2000. Domande sempre nuove emergevano inesorabili accompagnandosi al mio primo quesito, ed il mio malessere si accompagnava a loro. Finché un bel giorno...
Se fossi stato in un tempio Buddhista, avrei preso una botta in testa. Se fossi stato il protagonista di *Fight Club*, mi sarebbe scoppiato l'appartamento. Io, il mio Koan, l'ho sciolto leggendo "Lo Zen e l'arte della manutenzione della motocicletta".
Nero. O bianco. Il colore che attribuite al vuoto, insomma. Mi sono trovato lì in mezzo. Lo sguardo assente, le mani grondanti sangue. Accanto a me, disteso a terra con lo sguardo vitreo, un cadavere. L'ho ucciso, quel bastardo. L'ho guardato per qualche istante giacere esanime ai miei piedi e poi me no sono andato. L'ho ucciso, quel bastardo.
Ho ucciso il vecchio "me stesso". Perché era inutile: perché dall'alto della sua apparente utilità non faceva che lasciarsi trascinare dalla vita. E io ho bisogno di nuotare. Non voglio diventare uno di quei vecchi che si sentono (sono?) inutili perché non hanno più le forze per lavorare. Così ne è nato un altro, nell'ombra, e ha sovrastato colui che l'ha preceduto. E questo predecessore è stato la prima vittima del mio "splendido, acceso, fertilissimo" combattimento. Le vittime. Io ne ho fatta una, oltre al vecchio me stesso. Una situazione che lo richiedeva, lo ammetto.
Resta il fatto che ho distrutto una persona in un confronto dialettico. Prima mi vantavo. Poi ho rievocato la sua reazione. E mi sono sentito male. Se facessero a me tutto questo? Ok, io sono prevenuto verso un certo tipo di attacchi, ma se un giorno qualcuno trovasse la maniera di stroncarmi? Come lo giudicherei? Ci piace combattere. Lo ammetto, nonostante i miei trascorsi, devo dire che mi piace combattere (come piace ai miei simili, almeno deduco). Ma ne sono costretto, alla fine, perché il maranza/trendy/discotecaro non deve combattere, non sa nemmeno che significa.
E combatto perché non vivo in un mondo utopico dove non vieni definito "fuori di testa" perché ti piace leggere, "bambinone" perché ti piacciono i vg e [aggiungere un esempio relativo alle proprie esperienze]. La domanda è: possibile che una cosa che si apprezza (combattere) possa derivare da uno stato di necessità? E sarebbe comunque apprezzata in mancanza dello stato di necessità?
Un saluto.
Sono i polpastrelli fiammanti di
Akane Tachibana AKA DarknessHeir
Darkness_heir@hotmail.com

Subject: la realtà è la fuori
Date: Sat, 15 Jun 2002 10:48:27 +0200
From: "Gabriele" <sephirot22@libero.it>
To: <mbittanti@libero.it>

Il corpo come guscio, come semplice interfaccia per interagire con la realtà. Quello che siamo è la nostra mente/anima. La materia (quello che ci circonda) è solo un mondo (?virtuale?) dove essa si esprime (tramite il corpo); non è altro che il castello che imprigiona Ico e Iorda, la piattaforma luogo dell'incursione di Raiden, il mondo salvato da Cloud... IO sono Ico, IO sono Raiden, IO sono Cloud, IO sono... chiunque decido di essere. Anzi è la mia anima che vive queste esperienze semplicemente adattandosi al "guscio" del caso. Il videogioco non è nient'altro che un'altra "vita", ed è per questo che ho pianto con **FFVII** e **Ico**, ho lottato al fianco di Snake, cerco di sconfiggere il destino con Raziel. IO (inteso come il mio IO), ho solo cambiato interfaccia. Non è astrazione dalla realtà. Perché è vero che la realtà è là fuori (come dice spesso Ivan), ma il "fuori" chi lo decide se non noi stessi? Per circa sei ore il fuori era la prigione di Ico, certo poi sono tornato alla solita "interfaccia", ma nessuno mi può togliere di aver "Vissuto".
Sephirot22@libero.it

Subject: Milano da giocare.
Date: Sun, 16 Jun 2002 02:23:01 +0200 (CEST)
From: GIANMARCO ZANNA <cherobum@yahoo.it>
To: mbittanti@libero.it

Volevo scrivere una cosa intelligente, poi mi sono stancato e ho fatto così:

Ti rendi conto di essere arrivato a Milano quando senti la dodecafonia dei clacson, perché qui la gente non ha tempo da perdere e allora suona, nervosamente malmenando il volante della propria automobile per cavarne quei nervosi gridi per sbertucciare chi, ai semafori, fallisce la partenza veloce; tutto è fast, e se non ti adegui sei fuori dal giro, sei out. Imboccare allora la scalinata che sprofonda nelle viscere della città e conduce alle pensiline della metropolitana è quasi un sollievo; l'insopportabile sferragliare dei mezzi di superficie si fa sempre più lontano, mentre noi facciamo ingresso nell'irrealtà della Milano sotterranea. Non siamo ancora del tutto svegli, e percorriamo di default il percorso che nel tempo abbiamo memorizzato a dovere: abbandoni la stazione, afferri la tua copia di Metro, fai ingresso nella stazione, timbri il biglietto, direzione X, la seconda e ultima scalinata (sempre più giù) ed infine
l'attesa del convoglio .. La Linea Verde è forse la più bastarda delle tre: già il colore, un verde piselleggiante che ha conosciuto tempi migliori, asseconda metaforicamente i travasi di bile; poi il degrado delle stazioni, i contapersone arrugginiti e cigolanti e sempre per metà fuori uso, l'illuminazione sempre insufficiente e pesantemente-compromessa dallo strato di sporcizia che adorna le grevi luci al neon... Vuoi mettere con la Linea Gialla (forse le vestigia più ammirevoli di quella che fu la "Milano da Bere", ve la ricordate?) o con la Linea Rossa (prima e gloriosa e mai dimenticata metropolitana)? Queste due passano sotto al Duomo, e tale estemporaneo apparentamento sembra conferir loro quella dignità che invece è del tutto assente nella Verde.
La Verde dei pendolari, la linea che serve entrambe le trafficatissime stazioni ferroviarie milanesi; quella che ti porta da una periferia all'altra della città e che, quando ne esci ed ovunque ti trovi, sei sempre ostaggio degli scenari della periferia (perché se arrivi in Cadorna con la Rossa sei in Centro, ma se ci arrivi con la Verde no, sei ancora in periferia, poiché la trista linea Verde è capace di questo, di modificare la tua prospettiva delle cose, sempre peggiorandola, umiliandoti...).
La Verde, dicevo, che quando arrivo a Milano il mattino presto mi tocca prenderla perché è l'unica che passi di lì e che possa portarmi via. E stamattina sono arrivato a Milano sul presto, e con me centinaia di altre persone che, vomitate fuori dai treni esausti, si sono affrettate verso l'entrata della metropolitana; che flusso ininterrotto, veloce, volgare! Provo orrore a scoprirmi uguale ad ognuna di queste persone ("sono in ritardo, sono in ritardo, speriamo non ci sia coda alla metropolitana presto, presto!" pensiamo tutti, indistintamente...), e allora non rimane altro da fare che obliterare i pensieri ancor prima del biglietto, per ritrovarsi in men che non si dica al contapersone, tutti diligentemente in fila uno per uno, magari un po' nervosi perché è tardi anche quando il treno arriva puntuale e là davanti c'è una signora un po' imbranata cui non riesce di far scattare la timbratrice (e allora tutti allungano il collo e la osservano ostili, immaginando chissà che cosa, come se dalla loro partecipazione emotiva dipendesse il buon esito dell'operazione, ma nessuno tranne me conosce la verità: perché io so che le timbratrici sono oggetti inanimati per buona parte della giornata ma, in corrispondenza delle cosiddette rush hour, prendono vita come per magia e si dilettano a far perdere tempo alle persone, poiché esse provano invidia di tutti noi che abbiamo qualcosa da fare e una vita da vivere, e ci vogliono male). Davanti a me ci saranno suppergiù una quindicina di persone, vah te che fortuna oggi! Tutte e quattro le code procedono spedite, nessun intoppo all'orizzonte; "vuoi vedere che per una volta quell'oroscopo ci ha azzeccato?" rifletto divertito. Ed è allora che succede ciò che tutti temono: uno sparuto gruppetto di persone – cinque o sei, credo - dovendo raggiungere l'estremità opposta della sala decide di farlo per la
via più breve e, dirigendosi verso le nostre file, crea lo scompiglio generale: la gente si scansa per far strada al loro scomposto passaggio, e quando le file si ricompongono alcune delle posizioni risultano sistemate in malo modo, addirittura invertite; in particolare io mi trovo a fianco una biondina spuntata chissà da dove, e sono certo che prima non stava né davanti né dietro di me. Avanziamo tranquillamente verso il cancelletto, e poiché la soluzione contraria mi pare disdicevole, arrivati al dunque invito la signorina a passare per prima; tutto ciò potrebbe sembrare un episodio di ordinaria amministrazione, ma in quel momento realizzo che il "prego" con il quale accompagno il mio invito rappresenta la prima parola da me articolata quest'oggi. La giovane ragazza – sorpresa? – scandisce un gioioso "grazie mille", e il timbro vivace della sua voce tradisce un precedente e intenso parlottio sul treno. Arrivo alla pensilina proprio in contemporanea con un convoglio strapieno, e lascio correre; tanto posso ingannare l'attesa sfogliando Metro e accontentandomi di andare a comporre il variopinto mosaico di quelli che fremono nell'attesa. Continua ad arrivare gente, e si inizia il solito gioco delle posizioni: per assicurarsi un posto sul treno in arrivo è bene non farsi trovare impreparati, e allora tutti che cercano di guadagnare preziosi centimetri per essere là davanti quando le porte del verme si spalancheranno. Strato su strato la massa umana si avvicina alla linea gialla, quella cosa che non appena la superi entra in azione "quello là", che da qui in poi diremo "la Voce" . Non ho mai capito di chi si tratti, e devo ammettere che la cosa mi incuriosisce parecchio. Ogni volta che passo la timbratrice lancio un'occhiata al posto di controllo, e vi vedo sempre i soliti due personaggi: quello grasso e quello basso con i capelli brizzolati. Parlano parlano, come se avessero sempre cose importanti sulle quali discutere (e una volta che mi sono avvicinato a loro ho udito distintamente le parole "dobbiamo", "bomba" e "vendetta"; non sono in grado di contestualizzarle, ma giuro che non mi avvicinerò mai più a loro, mai più. Lo giuro!); parlano sempre, e non si curano di coloro che passano; e ti credo, del resto: prova tu a controllare i biglietti dei pendolari, che

se gli fai perdere un minuto sulla tabella di marcia ti metti nei guai, e nei guai grossi perdipiù! Gente pronta a tutto i pendolari, meglio starci attenti… Tornando a noi, dicevo che: se la gente si posiziona al di là della linea gialla interviene la Voce dall'alto, e rimprovera tutti; il suo tono non è minaccioso, di solito, lo definirei piuttosto "perentorio". Chissà quante volte l'avete sentito dire: "è vietato stazionare oltre la linea gialla! Per favore allontanatevi dalla linea gialla, convoglio in arrivo!". Poi se la situazione non dà segni di miglioramento la Voce cambia modulo, passando all'impersonale ed aumentando il volume e la decisione del tono: "ALLONTANARSI IMMEDIATAMENTE DALLA LINEA GIALLA!", e lo ripete un due-tre volte. E' allora che - di solito - la gente indietreggia riluttante quel tanto che basta per essere "al di qui" della linea gialla, perché sai chissenefrega del pericolo di essere sbalzati sui binari: l'importante è mettere a tacere la Voce ("ah ah ah, ti ho fregata! Adesso prova a dirmi qualcosa, maledetta!" pensano all'unisono decine di menti). Giusto in tempo ecco sopraggiungere il convoglio, e riecco la Voce, ormai stabilmente tarata sul modulo impersonale: "lasciar scendere i passeggeri prima di salire, LASCIAR SCENDERE I PASSEGGERI!"; a qualcuno di voi potrà sembrare una cosa ovvia, ma il fatto è che sulla Linea Verde nulla è scontato o razionale, e se nessuno rammentasse alla gente l'utilità del "lasciar scendere" nessuno mai potrebbe abbandonare le vetture, ostaggio impotente della calca subentrante. Il treno va velocemente riempiendosi, e da fuori è possibile osservare da una posizione di sicurezza (e privilegiata) le occhiate insofferenti che i passeggeri si restituiscono l'un l'altro allorché vengono invitati a farsi "più in dentro": che spettacolo! La densità della carne umana per centimetro cubico all'interno del vagone ha già raggiunto livelli di allarme, roba che basterebbe un mentino in più per dare origine ad un buco nero, e ciò nonostante c'è sempre il solito intraprendente che, in preda a furor panico, si appiattisce contro la parete umana che occlude le porte del treno per poter guadagnare quei due centimetri di spazio che consentano alle porte di chiudersi. Una scena pietosa, senza alcun dubbio, e come se non bastasse ecco di nuovo la Voce che, ormai innervosita, intima ai testardi di passare la mano:"NON INSISTETE PER ENTRARE, LASCIAR CHIUDERE LE PORTE; UN NUOVO CONVOGLIO E' GIA' PARTITO DALLA STAZIONE DI X ED OFFRE MAGGIORI POSSIBILITA' DI SALITA; NON INSISTERE A VOLER ENTRARE, LASCIAR CHIUDERE LE PORTE!". C'è sempre quello che fa lo gnorri, e di solito si tratta di un impiegato sulla quarantina che, non appena si sono chiuse le porte, tira un sospiro di sollievo complimentandosi tra sé e sé per la mirabile riuscita dell'impresa. Bah, è già il secondo treno che mi perdo. Ecco il prossimo.

Questa volta devo riconoscere che la Voce aveva ragione da vendere: la prima carrozza è semivuota, e sarà abbastanza agevole entrarci. Almeno è quello che penso io: non ho fatto il conto con lo spirito atletico di quelli che mi stanno dietro e che, non appena le porte si spalancano, scattano dentro sopravanzandomi impietosamente e lasciandomi un poco smarrito; ma io sono uno duro, mica un vermollo, e con un balzo sono dentro pur'io. Roba che se aspettavo un istante di più sarei rimasto a terra per la terza volta, con grave nocumento per il mio orgoglio. Solo che…

Solo che è allora che sento un fastidioso contatto umano alle mie spalle; mi stanno spingendo con ostinazione e violenza, e riesco appena a girarmi di scatto per poter godere della visione di un omone grosso come una montagna che ci sta caterpillarizzando tutti! Non c'è spazio, è evidente che non può farcela, ma lui non si dà per vinto e spinge come un invasato; quello è il suo treno e guai a chi glielo leva! E' talmente grosso che allarga le braccia e afferra i corrimano verticali a lato delle porte per dare ancora maggior spinta, e perdio se lo fa! Cazzo sono la sua vittima: il suo pancione spinge contro di me, mi togli il fiato stramaledetto bestione smettila di fare pressing!!! Provo un grande fastidio: osservo il suo triplo mento sballottare a destra e a manca, le sue guance flaccide gonfiarsi ritmicamente ad ogni violenta espirazione, i suoi piedini (sì, immaginatevi questo omaccione con due piedini da ballerino, foderati da mocassini lucidati a festa per il kitsch contest) arrancare tra le mie gambe e quelle di una signora al mio fianco, e ascolto infastidito i suoni gutturali prodotti dallo sforzo di restare in equilibrio sulla soglia del vagone. E' allora che il conducente aziona il comando di chiusura delle porte, ma come spesso accade non fa altro che dare il via a ripetuti tentativi di chiusura delle medesime che vanno falliti grazie al contributo importante dello sgradevole figuro con cui sto battagliando…

"Maledetto ciccione, questo è un gioco Nintendo e le collisioni poligonali sono calibrate al millimetro, ti dico e ti ripeto che non puoi compenetrare in noi, punto e basta! Vai a casa, prendi il prossimo e falla finita!". Sono impegnato a pensare queste cose che non mi sono neppure accorto che la Voce è entrata in campo, e stavolta si salvi chi può: non l'ho mai sentita più cattiva di oggi. La Voce sta apostrofando qualcuno: "LEI CON IL BORSONE ROSSO SULLA SCHIENA – sento chiaramente - DESISTA DAL VOLER SALIRE E ATTENDA IL PROSSIMO CONVOGLIO; STA OSTACOLANDO LA PARTENZA!". L'omone osserva il monitor posto alla sua destra, e osserva in esso ciò che la telecamera sta riprendendo, poi fa un passo indietro e si posiziona diligentemente al di là della linea gialla, visibilmente deluso e adirato; è allora che noto il grosso borsone rosso che porta a tracolla, e che nella confusione del momento si era posizionato sulla schiena immensa dell'antipatico personaggio. Le porte possono finalmente chiudersi, e il treno piano piano si mette in marcia… L'omone ci osserva invidioso e, dalla massa umana alla mia destra, guizza veloce una manina tutta inanellata, che protende il dito medio verso di lui il quale, un metro più in là del finestrino, osserva impotente quello sberleffo. Sorrido divertito e ringrazio di cuore lo sconosciuto che ha voluto suggellare in questo modo la mia piccola vittoria quotidiana.

Passano tre stazioni e posso finalmente prendere posto sui sedili del vagone. Quanta gente che legge, non posso fare a meno di notare; tutti hanno per le mani uno dei quotidiani gratuiti distribuiti all'entrata della metropolitana, e che forniscono sommarie e brevi informazioni sui fatti del giorno. io per esempio ho Metro: storicamente è stato il primo, e ha l'indubbio pregio di proporre le strisce di Dilbert (che mi fanno ridere) e quelle di Get Fuzzy (che non capisco, ma ci sorrido sempre su perché anche gli altri lo fanno, e io non voglio passare per quello stupido); altra chicca irrinunciabile di Metro è quel capolavoro del trash denominato "tre risposte": si tratta di una rubrica giornaliera che riporta brevi commenti della "gente della strada" sui fatti importanti, e la cui lettura si dice possieda effetti taumaturgici contro il mal di vivere. Poi c'è Leggo, ma è una pubblicazione che non ho mai frequentato. Il terzo è City, e si tratta del fascicolo dei viaggiatori intellettuali e un po' snob: tutte le informazioni che volete su mostre, cinema, luoghi dove ci si diverte, concerti e via dicendo; in più City offre le imperdibili recensioni cinematografiche del nostro Alessio Guzzano, e scusate se è poco. Non faccio in tempo a riprendermi dallo shock giornaliero di "tre risposte" che è ora di scendere; mi alzo, contrasto con opportuni bilanciamenti le improvvise e maldestre frenate del treno (si, ormai lo avete capito che la Verde è una linea sfigata, e ci mettono i conducenti meno bravi…), abbandono il vagone percorro la pensilina e mi avvio su per la scala; toh, alla mia destra riecco la biondina cui avevo ceduto il passo alla stazione d'entrata! I nostri sguardi si incrociano, e ci sorridiamo. Percorriamo appaiati anche la seconda scalinata e, giunti all'uscita, le rivolgo un convinto "buona giornata"; lei ricambia il saluto con un radioso "ciao, anche a te", accompagnato dal ciao ciao della manina. Una manina con quattro anelli. Manina dispettosa. :)

Subject: alalalalalalalalalal
Date: Tue, 11 Jun 2002 03:06:40 +0200
From: "Luca Abiusi" <postinopazzoide@libero.it>
To: "mbittanti" <mbittanti@libero.it>

Perché sono: risposta. Non puoi farne a meno perché sono nelle scatologiche fasi del tuo essere, che si evolve, che esprime. Se cerchiamo di sradicarci dalle viscere quel senso di mediocrità, e forse siamo. Che rappreso trave e caccia, solco e mare. Rischiare per comprimerci dentro e sopprimerci. Sopprimere per estendervi nove e nove volte di saggezza, ricchezza.

Perché sono: rispondi. Procacciatore divino e osceno, tragicomico brandello di conoscenza, osceno e scosceso nelle triviali e programmatiche raspe di sterco. Che non siamo perché rima e crisma nonostante la verga e quisa nove e nove volte di sorta.

Perché sono: riprendi. Risplende cadenza di mare profondo, giavvedo. Del progresso respinto divino magnate e rovina, promontorio del nulla e chi sia, chissà. Che regni nel tempo del cielo e regni nel tempio dei proci, regina e mostro del nome e nel nome di ghisa, respinto e progetto cadenze e rovina.

Subject: potere videoludico - il tuo mondo e il mio
Date: Wed, 12 Jun 2002 01:05:59 +0200
From: "Carlo Marrone" <brownbros21@hotmail.com>
To: mbittanti@libero.it

Comincio solo ora a leggere tra le righe, a distaccarmi dalla parte giocata per trovare un messaggio in quello che sto giocando. Non è semplice, a volte mi sembra tutto banale, forse perché mi sembra tutto di tutti. Ma c'è qualcuno che mi ha voluto provocare, e io lo ringrazio per questo. Pensi che Kojima si diverta davvero con un videogioco? E che mi dici di te, Matteo? Hai mai pensato a come sia cambiato il tuo modo di interagire con un videogioco? Hai mai pensato mentre giochi? Non ho grande esperienza alle spalle come te, ma mi ricordo il poster di mio fratello appeso alla porta della camera: MYTH: HISTORY IN THE MAKING. Ti giuro, era qualcosa per me, non so bene cosa, ma mi faceva paura e mi attirava. Ora qualcuno mi viene a dire che sono un giocatore, me lo dice uno che neanche esiste, e io lo ringrazio. Il gioco è un pretesto per pensare, per pochi, presumo; per gli altri è quello che conta; per Kojima è un pretesto, e basta. Caro Matteo, il gioco, oggi, è potente, e il caro giapponesino lo sa.
Possiamo diventare pionieri del gioco stesso, Hideo ci sta invitando a pensare, ci sta vomitando addosso eroi e antieroi poligonali, ce li fa amare e odiare, poi ci dice che sono finti, e davanti a me si apre il baratro. Il linguaggio cinematografico non permette di fare questo, lo sai. Al cinema puoi solo guardare, al massimo puoi guardare uno che gioca, ma non è lo stesso. Allora il videogioco sta davvero diventando qualcosa di più, è "l'era digitale" che ce lo permette. "Questo è il mio metal gear e posso distruggerlo se voglio": lo sai cosa ci sta dicendo? Che il metal gear è fittizio, ma solo lui lo sa, il metal gear è matrix, tutta la storia è matrix, e il vecchio Hideo si è anche citato, si chiama "Patriots". Eppure è stato divertente essere preso per il culo, anzi, forse è proprio questo ciò che rende il gioco unico. Ma credi che i milioni di acquirenti l'abbiano capito? Forse Kojima non ride sotto i baffi quando uno lo critica per la storia "pazza"? Il videogioco è potente, lui ci sta avvertendo, anche se potrebbe non farlo. Il videogioco è "suo", sta scrivendo un po' di libri, qualche milione, e li fa aprire amorevolmente dai suoi ammiratori ogni giorno. Non ci sono più le cassette del vic20, ora i giochi si aprono come un libro, non è un caso, lo so.
Ma dimmi un po' di te, Matteo. So che avevi già pensato a quello che ho scritto, ma te l'ho voluto scrivere lo stesso, forse per adularti. Tu sei nel giro da tempo, scommetto che hai l'aria di quello che, sorprendentemente, sa tutto, e poi alla fine ti rendi conto che è così, e sorprendi te stesso prima degli altri. Vedo in te uno che si sta formando, non vedo un eroe, ma vedo uno che semplicemente pensa, forse troppo, o per meglio dire ha fatto del modo più naturale di pensare, quello istintivo e rapido, un personale punto di forza, e per questo potresti a ragione sentirti, anche se poi non lo fai, incrollabile. Non so perché ma sento che ho bisogno di una tua risposta, anche se in effetti non ti ho fatto nessuna domanda. Ho come la sensazione che in fondo non ci sia davvero bisogno di farsi domande, che gli argomenti vengano da sé e che siano degni di interesse comunque. Forse sono proprio quelli che hanno frenato la rapidità dei propri pensieri ad aver sbagliato. Ti chiedo quindi di rispondermi, di darmi input, semplicemente perché fa bene, perché pensieri brillanti, tra persone che non si conoscono dal vivo, sono più semplici da ricordare e non si ha paura di farli propri. Scrivimi qualche pillola, un aforisma di nietzscheana memoria, un pensiero. Stai sicuro che ci rifletterò, e, in breve, mi darai il gusto di risponderti personalmente.
In attesa di risposta ti saluto con le mie iniziali, MM, e spero di poterti parlare di nuovo di roba tecnoludica, tanto per usare un termine che ti è caro.
MM
brownbros21@hotmail.com

poesiavideoludica

ludo eye

I am ludo eye.
I am the player.
I am the artist playing with the content of your culture.
I disassemble, reassemble. Edit and reedit. I am no creator.

emptiness is form
form is emptiness

I see, therefore I play.
I feel patterns on your behalf, clean them, deliver them.
I am the neverseen entertainer.
Feed my eyes and I'll feed your imagination.

winning is loosing
loosing is winning

I am the antitechnician
I am there,
when playing is brought to excellency
and becomes art, pure gesture.

movement is static
stillness is action

rubberduckfishpondlifesaverfirebrigadesandstorm

all

all is game
game is all
Alessandro Canossa
acanossa@visionik.com

artevideoludica 1

Si è svolta dal 14 al 25 maggio in quel di Melbourne, Australia, una spettacolare retrospettiva sui videogame intitolata *Trigger: Game Art*. La mostra - che ha occupato i grandi padiglioni del Gamma Space - è stata curata dall'immarcescibile Rebecca Cannon. Tra gli highlights dell'evento spiccano opere come *Level 5* di Mastrantone, nel quale lo spazio dell'esposizione è stato ricostruito attraverso il codice pubblico di *Unreal Tournament*, in un tripudio di autoreferenzialità. Da segnalare anche *Quilted through organ* di Delire e *Skin Pack* di Erceg+Salvatore: entrambe rappresentano una rilettura - anzi, una riscrittura - creativa dell'*engine* di *Quake*. Delire lo ha trasformato in uno strumento musicale polifonico interattivo, mentre Erceg+Salvatore hanno creato una versione "a luci rosse" del celebre gioco, con personaggi interamente nudi e sample sonori tratti da film pornografici. C'è spazio anche per il tormentone dell'anno scorso, *All Your Base [are belong to us]* tratta dal celebre sparatutto *Zero Wing*, diventato un vero e proprio fenomeno popculturale transmediale. Lo stesso discorso vale per l'interessante *Urban Invasion*, che ricostruisce le imprese del folle translapino Space-invaders, un artista che semina i simboli degli alieni del celebre gioco Taito per le città di tutto il mondo. Altre opere in mostra sono originali webgame come *Blam* di Isobel e *Nerve Game* di Sowerwine+Wilczek. Quest'ultimo è interessante ibrido tra un fumetto e un videogioco. Peculiari anche *Matrix* e *Tum Raider* a cura di Strange Company, nei quali dei bot software sfidano utenti umani all'interno di una LAN. Sugli stessi toni anche *The Buff and the brutal* di Droma Production. Il tutto è impreziosito da omaggi alla tecnologia del passato, come testimonia *Arcade 84* di Dave Dries, un video costruito con materiale di MAME, *Smile and Fresh* di Isobel, esempi di giochi ad 8bit che ritornano nell'estetica di *Video Computer Systems* dei Golden Shower, un gruppo il cui unico obiettivo nella vita è "*ritornare a quello che erano gli anni ottanta*" e *Poly800vs6581* di Tim Koch+Frog Bomb che giustappongono immagini di computer arcaici a melodie composte con il mitico chip sonoro SID del C64.
Link: http://www.gammaspace.com.au/trigger/

artevideoludica 2

La mitica galleria *Bitforms* di New York ha esposto le opere di una serie di artisti che concepiscono l'arte in termini strettamente ludici. Si è tenuta a luglio *Prints+Chips*, una retrospettiva di arte elettronica curata da Michele Thursz, alla quale hanno partecipato, tra gli altri, Cory Arcangel (alias *beige*) e Paul Davis che con una cartuccia "ludicamente modificata" di *Super Mario Bros* hanno creato un'installazione che mostra un panorama di nuvole che scorrono, accompagnata dalla martellante colonna sonora del gioco. Interessante anche l'opera di Yucef Merhi, *Atari Poetry I, 2001*, poesie ludiche dell'artista composte con un vetusto Video Computer System (VCS) di Atari. Meritano una citazione anche Yael Kanarek - che, con *2 Nowheres* ha creato una serie di spazi a tre dimensioni per *World of Awe*, un racconto ipertestuale ambientato in un mondo futuristico - nonché l'italiano Carlo Zanni con le sue *ICOn Portraits*, ha presentato una serie di icone di personaggi celebri per la storia dell'evoluzione informatica. Concludiamo segnalando il mitico 2x2 di RSG (Radical Software Group, di cui fa parte Alex Galloway), regista di uno dei primi film animati per il Game Boy della Nintendo con una risoluzione di due pixel per due!
Link: http://www.bitforms.com/bits_chips.html

lettiriletti

Lethem colpisce ancora!

Definire "imperdibile" la nuova raccolta di racconti e di saggi autobiografici dell'autore americano più interessante degli ultimi anni è un tantino ridondante. Creata appositamente per Minimum Fax dal Lethem in carne e penna, *A Ovest dell'Inferno* accorpa materiali eterogenei, eppure tutti ugualmente interessanti. Seguito non ufficiale de *L'inferno comincia nel giardino* (già discusso su queste pagine qualche mese fa), il libro andrebbe acquistato, letto e digerito da tutti gli appassionati di letteratura videoludica. Il racconto *Come entrammo in città e come ne uscimmo* vale da solo l'investimento. Qui Lethem racconta una singolare gara di resistenza organizzata da un imbonitore da circo a cui partecipano personaggi peculiari della West Coast americana (non che nella West Coast americana ci siano personaggi "normali", beninteso). L'autore riprende i temi trattati in *La Lunga Marcia*, scritto dall'alter ego di Stephen King, trasferendoli nel mondo della realtà virtuale e dei videogiochi:

> "Le regole sono semplici. I concorrenti hanno trenta minuti di pausa ogni tre ore. Gli daremo da mangiare, non temete. Il nostro dottore terrà sotto controllo il loro stato di salute. In giro si sentono storie orribili, ma noi siamo un'organizzazione di prima qualità: qui di orrori non ne vedrete. I giovani si guadagnano il trattamento di alta qualità che gli riserviamo in un solo modo: restando in perenne stato di veglia e in collegamento continuo con il flusso di dati. Su questo non possiamo transigere. Dormire significa morire: siete liberi di impegnare il *vostro* tempo a dormire, ma non il nostro. Un solo cedimento, e siete fuori: questa è la regola."

Il grande merito di Lethem sta nella capacità di mescolare assieme temi e generi assai differenti, dal cyberpunk - o di quel che ne resta - alla parodia, dalla critica cinematografica (vedi i resoconti su classici come *Guerre Stellari* & *Sentieri Selvaggi*) al diario, in un *poutpurri* postmoderno che travolge il lettore.
Caldamente consigliato.

scheda
Jonathan Lethem
A ovest dell'inferno (West of Hell)
Minimum Fax
166 pagine - aprile 2002
Prezzo di copertina: € 11,50

Q&A <File #006>

Nome?
Ted Price.

Società e qualifica?
Presidente/CEO di Insomniac Games.

A quale progetto stai lavorando ora?
Ratchet & Clank.

Come definiresti il tuo lavoro?
Mi occupo un po' di tutto, ma agisco soprattutto come produttore.

Come hai iniziato?
Ho iniziato in un piccolo ufficio, con pochissimi soldi, un game design ed un kit di sviluppo 3DO.

Il tuo videogioco preferito?
Super Metroid.

Perché?
E me lo chiedi? Be', ho apprezzato molto i controlli, la gamma di mosse ed upgrade che Samus poteva acquisire nonché il tema sci-fi.

Il tuo piatto preferito quando lavorati?
Cereali Grape-nuts.

Notte o giorno?
Uh. Adesso è notte.

La tua bevanda preferita?
Diet Coke. E ancora Diet Coke.

Hai animali in casa o in studio?
Diavolo no. Troppo lavoro.

2D o 3D?
Sfortunatamente 3D. Sento la mancanza del 2D.

Primo videogioco giocato?
Pong. Già. A casa di un mio amico nel 1974 o 1975. Avevo circa 6 anni.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Dipende da come definisci il mio lavoro...

I tuoi buoni propositi per il prossimo anno?
Trascorrere più tempo con mia figlia e mia moglie. Incidere un album rock. Evitare di fare qualcosa di molto stupido più di una volta.

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Mario. E' sacrilegio dirlo?

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?
Investimenti bancari, venture capital, o forse porterei a spasso il cane.

Genere videoludico preferito?
Character/action games.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Sì. Credo sia provato ogni cinque anni circa.

Ti dispiace avere un solo sistema televisivo su cui guardare qualsiasi film o programma televisivo?
Sì. Ne vorrei avere uno per vedere i programmi sulle celebrità di Hollywood, uno per lo snowboarding, uno per gli inseguimenti automobilistici ed uno per i documentari sugli animali del sud America. La vita non è abbastanza complicata.

Ti dispiacerebbe avere una sola console su cui poter giocare qualsiasi videogioco?
Assolutamentissimamente no.

Il mercato videoludico sarà multipiattaforma per sempre?
Certamente. E' un mercato troppo grande per uno solo. Inoltre la competizione è necessaria per stimolare il progresso tecnologico.

Ultima occasione nella quale ti sei ubriacato?
Venerdì scorso (al matrimonio di mio fratello).

L'idea migliore che t'è venuta in mente mentre eri ubriaco?
L'idea di risultare affascinante e seducente alle donne con cui parlavo. Nessun altro ha pensato che fosse una buona idea.

Sei un videogiocatore?
Assolutamente.

Perché?
Adoro quel sentimento colpevole che provo dopo aver giocato per 12 ore di fila mentre avrei dovuto a) lavorare, b) passare del tempo con le persone amate, c) fare qualcosa di costruttivo. Scherzi a parte, mi piace il senso di realizzazione che si prova dopo aver completato un gioco anche se è sempre una sensazione un po' "vuota" (del resto, che cosa ho veramente realizzato?)

Il tuo mito?
Mio padre.

Cosa aiuta la creatività?
Dormire abbastanza.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Di non rispettare le scadenze.

Di cosa hai paura nella vita?
Del fallimento. E anche di arrivare al lavoro e scoprire di essermi dimenticato i pantaloni.

Giappone, USA o Europa?
Noi di Insomniac amiamo TUTTI!

PS2, Xbox o GameCube?
PS2.

Perché?
Base installata più grande. Più giochi di alta qualità. Eccellente supporto fornito agli sviluppatori.

Vuoi dedicare quest'intervista a qualcuno?
Al Capitano Qwark.

Cosa farai dopo questa intervista?
Andrò a dormire.

Credi che queste domande fossero stupide?
No. Mi sono state utili per fare un po' di profonda autoanalisi.

NEXTMONTH

Reduci da **Winning Eleven 6** e con l'approssimarsi della commercializzazione di **Pro Evolution Soccer 2** per PlayStation2, **Super Console** intervista a bordo campo gli sviluppatori della simulazione calcistica definitiva per carpirne i segreti e fare luce sul futuro della serie. Ancora Renderware? Modalità di gioco online? Licenza ufficiale FIFA? Tutte le risposte...

sul numero di **ottobre**

La febbre del calcio

TIME OUT

www.timeoutgames.it

XBOX

PS2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

BANDAI

E tanto, tanto altro...

Videogames Pal e Import, gadgets ,anime jap ora anche on-line

Dove vuoi... Quando vuoi...

Ora puoi !

A Bologna in Via Di Corticella 119/A
tel 051/6313325 fax 051/4154186
e-mail info@timeoutgames.it
on-line www.timeoutgames.it

RITAGLIA QUESTO COUPON E PRESENTALO IN NEGOZIO COSI' AVRAI DIRITTO ALLE NOSTRE OFFERTE !!

Tutte le immagini,nomi, loghi e marchi appartengono ai legittimi proprietari

Numero Verde
800-99.09.13

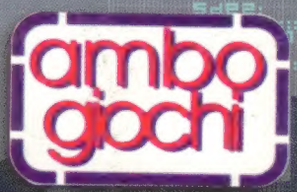
Via Padova, 195 Milano
(MM Cimiano) 02 27202795

Via F. Casati, 1 Milano
(MM P. ta Venezia) 02 29517348

C. so Colombo, 7 Milano
(MM P. ta Genova) 02 89422337

Via Pordenone, 34 Milano
(MM Udine) 02 26417430

Via Melzi, 47 Legnano (Mi)
0331 455078



Via Pinamonte
da Brembate, 18 Bergamo
035 237801

Via Trieste, 36 Brescia
030 3776107

Via Italia, 3 Seriate (Bg)
035 301408

Loro hanno scelto

... e tu?

Via Venezia, 13 Parma
0521 784774

La città dei Bambini
Via IV Novembre, 47 Crema
0373 81979

Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

BG Games Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 bg_games@yahoo.it www.bggames.it